平成6年2月10日発行第8巻第1号(通巻78号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

MSX·FAN
MOOK

MSX·FAN

毎号ディスク・マガジンが付録!!

ディスク2枚組だからできる、1枚まるまるオールディーズ。
海外からの投稿をはじめ読者の作品のパワーがすごい!

ATTACK
覇邪の封印

好評連載
internationalization(国際化)
紙芝居&動画教室
同人地下工房
ゲームの職人

㊙情報満載
〈桃色図鑑『和服美人』ほか〉
ゲーム十字軍

特別付録
スーパー付録ディスク(2枚組)

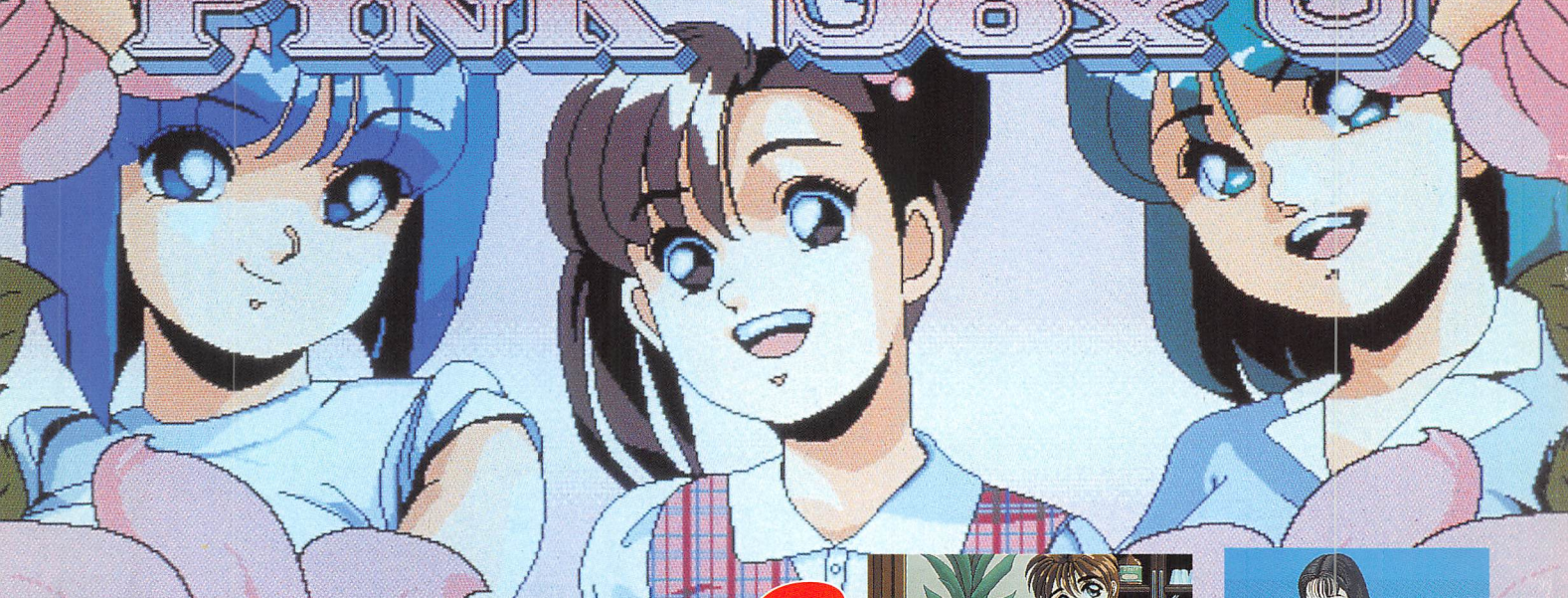
『虫達の競走』 『EATING』
プロ顔負けのきらりと光った読者投稿ゲーム10本!

ディスク★No.2
●オールディーズ『覇邪の封印』

ディスク★No.1
●ファンダムGAMES/『BLAST-IT』『EATING』『SKI-JUMP』『The かくとう4』『虫達の競走』『冷戦』『ILLUSION WALKER』『ロープウェイ・ジャンプ』他全10本●ツール!/SCREEN10用グラフィックエディタ『OuT-SeT』●AVフォーラム/規定部門「私が望むMSX」、自由部門9本●FM音楽館/オリジナル7本+GM3本+その他1本●オマケ/ゲームの職人からゲームアーツ制作のゲーム『おさむちゃん潮干がり』●パソ通天国/MSX専用ネットLINKSから『WILD GEESE』デモ版●MIDI/MT-32(CM-32L)サウンドエディタ『μEBIT Ver.2.30』、音色変更プログラムとデータ『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』、スタンダードMIDIファイルプレイヤー『うまぴー Ver.1.04』とデータ『ルーシャオの冒険』よりオープニング●CGコンテスト/イラスト部門2本●紙芝居&動画教室2本+サンプル●アル甲/アル甲8ドボン完成版プログラム

1枚目のディスクが、オールディーズの『覇邪の封印』だけで満杯になった。それだけ内容が詰まったRPGなのだ。付録が1枚だけだった頃は、収録することが不可能だった。2枚組のありがたさを感じる。だが、その分連載ものの『ルーシャオの冒険』はお休み。編集部のいこいの場の『B:』も。編集部の個人的思いを断ち切って、読者からの作品をとにかくできるだけ収録した。MSXのMSXらしいきらりと光った作品が、いっぱいだ。投稿未経験者のキミも早くこの仲間に入って、いっしょにMSXをもっと盛り上げよう!

1994
FEBRUARY
▶MARCH
2▼3 月情報号
1280YEN

SUPER PinK Sox 3

スーパーピンクソックス3

美少女ディスクマガジン「ピンクソックス」が装いも新たに再登場！いよいよ「スーパーピンクソックス3」が発売です。もちろん、まなみ・さやか・ゆかの3人娘も元気で健在！ 楽しいコーナー、美しいグラフィック満載で、TAKERUからお届けいたします!!

画面写真はPC-98版のものです。

好評発売中

●スペシャル美少女アドベンチャー「放課後〜原宿物語」 ●世界名作童話劇場「白雪姫」
●もちろん美少女CG付きのパズルゲーム ●クイズゲーム ●もちろん復活!「どしどしふんどし」

TAKERU価格 ¥4,800（税込）

■対応機種：MSX2/2+/turboRシリーズ
■企画・制作：ウェンディマガジン

『名作を再び発売』作戦レポート!!

ついに光栄のソフトがTAKERUに登場！

スタート以来、みなさんからたくさんのリクエストをいただいていた、この「名作を再び発売」作戦ですが、いよいよそのトップともいえるソフトハウスが登場です。光栄の名作シミュレーションがついにTAKERUで買えるようになります。しかも、もうお店では手に入らない、不朽の名作ばかりです。これはビッグニュースですよね! 発売は1月下旬から。どうかお楽しみに!

■発売予定ソフト
今後追加、変更する場合もあります。価格は未定です

●三国志II ●水滸伝〜天命の誓い〜 ●ジンギスカン〜蒼き狼と白き牡鹿〜 ●伊忍道〜打倒信長〜 ●信長の野望〜戦国群雄伝〜 ●ロイヤルブラッド ●ヨーロッパ戦線

●好評発売中の名作ソフト達なのだ!!

「エメラルドドラゴン」（グローディア）……¥3,900
「ルーンワース 黒衣の貴公子」（T&Eソフト）……¥2,900
「レイドック」（T&Eソフト）……¥2,900
「アンデッドライン」（T&Eソフト）……¥2,900
「グレイテストドライバー」（T&Eソフト）……¥2,900
「DD倶楽部」（T&Eソフト）……¥3,900
「アレスタ2」（コンパイル）……¥3,000
「ぷよぷよ」（コンパイル）……¥4,800
「銀　河」（システムソフト）……¥2,000
「マスターオブモンスターズ」（システムソフト）……¥2,000
「ティル・ナ・ノーグ」（システムソフト）……¥3,900
「カクテルソフトの"卒業"」（カクテルソフト）……¥2,900
「カクテルソフトの美姫」（カクテルソフト）……¥2,900
「夢二・浅草綺譚」（フェアリーテール）……¥4,800
「デッド・オブ・ザ・ブレイン」（フェアリーテール）……¥4,800
「狂った果実」（フェアリーテール）……¥4,800
「Xak」（マイクロキャビン）……¥4,400
「XakII」（マイクロキャビン）……¥4,400
「Xak-ガゼルの塔」（マイクロキャビン）……¥3,900
「FRAY（MSX2/2十版）」（マイクロキャビン）……¥3,900
「FRAY（turbo R 専用版）」（マイクロ キャビン）……¥3,900
「THE TOWER(?)OF CABIN〜キャビンパニック」（マイクロキャビン）……¥4,800
「銀河英雄伝説II」（ボーステック）……¥4,900
「銀河英雄伝説IIデラックスプラスキット」（ボーステック）……¥2,900
「MSX DOS 2 TOOLS」（アスキー）……¥7,000
「MSX C Library」（アスキー）……¥7,000
「MSX S-BUG2」（アスキー）……¥7,000
「MSX C-ver.1.2」（アスキー）……¥7,000
「View CALC」（アスキー）……¥6,000
「アグニの石」（ハミングバードソフト）……¥3,800
「ラプラスの魔」（ハミングバードソフト）……¥3,800
「ロードス島戦記&福神漬」（ハミングバードソフト）……¥5,800
「シュヴァルツシルト」（工画堂スタジオ）……¥4,800
「シュヴァルツシルトII」（工画堂スタジオ）……¥4,800
「シンセサウルス　Ver2.0」（ビッツー）……¥3,800
「ミディコン」（ビッツー）……¥3,800
「どしふんスペシャル」（ウェンディマガジン）……¥1,800

他多数！ご期待下さい！

●そんなわけで、TAKERUの『名作を再び発売』作戦は、着々と進行中！ これからも応援よろしくお願いします!!

パソコンソフト自販機
ブラザー工業株式会社 〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493 東京営業所(03)5203-7133 大阪営業所(06)252-4234
TAKERU CLUB会員大募集! TAKERUの画面の「入会」を選んでネ!（年会費＋入会費1,000円が必要です）

通信販売
通信販売をご希望の方は、ソフト名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

1994 FEBRUARY ▶ MARCH

CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶

☎03-3431-1627 ❷

1月23日発売予定 ❸

媒　体	×2	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価　格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、ディスクはディスク、♪はMSX2＋からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／そのソフトの仕様がMSX Iで動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2＋でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX Rと表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX Iの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

☎ **03-3431-1627**

表紙CGのことば HOT WINTER／ホルスタイン渡辺

少し(かなり)遠近感が狂ってますが、ワリとイメージどおりにできた気がします。もう少しオシャレにしたかったんですが、ウチの洗面所がモデルなので。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは、徳間書店販売総務部（☎03-3433-6231）まで。なお、現在在庫が確認されているのは1993年1月情報号以降のMSX・FAN、スーパープロコレ4.5、ウェンディマガジン美少女アルバム、ほほ梅磨のCG描き方入門のみです。どれも在庫が少量ですのでお早めにお問い合わせください。また、難があるものでもいい、という方はいってみると意外にあるかもしれません。※「美少女ゲーム」「美少女ソフト」は、徳間書店インターメディア株式会社の登録商標です。

名作RPG今ここに付録ディスクで復活だ！

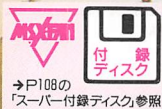
FAN・ATTACK

Fantasy Role-Playing

覇邪の封印

工画堂スタジオ
／アスキー
販売完了

媒体	2DD×1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

※このスペックは1996年当時のもので、現在は販売していません。

Mファン創刊号当時に発売されたRPG。パッケージには布製のマップと金属製のフィギュアが付属していた。さらには終了認定証を発行するというオマケつきだった。

MSX FAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスク」参照

異次元の門を閉じるために…

ゲームの舞台は幻想の異次元世界。聖アルカス王国は、その昔、勇者イアソンによってバァンドゥラの通路が封印されて以来、平和な日々を送っていた。しかし、無知な者の手によってその封印が解かれてしまったのだ。封印の解かれた通路を使って、異次元から魔物たちが押し寄せてきた。プレイヤーは新たなる勇者となって、再びバァンドゥラの通路を封印するために「覇邪の封印」を探し求めて、冒険をするのだ。

このゲームはストーリー重視のRPGで、城や遺跡、町の酒場などで情報収集をすることが重要視されている。数カ所で教えてくれる「呪文」は必ずメモを取っておかないと、あとで泣きをみるぞ。

主人公の勇者（プレイヤー）は旅を始めたときはひとりだが、最終的には4人でパーティーを組んで旅をすることになる。仲間がどこにいるかは、ゲーム中のメッセージを読んでいれば、おのずと明らかになる。

とにかく序盤戦はツライ旅になることだろう。平地でじっくりレベルアップをして、うかつに森や砂漠には立ち入らないことだ。平地以外はいきなり、最高レベルに達していても手をやくほどの強力な敵が出現するからだ。出会ってしまったら最後、逃げるときにも追撃をくらって、それだけで死んでしまうこともあるくらいだ。

最初は視界が1マスしかなくて非常にツライ。慎重に道を選んで歩こう。まずは視界が広がるアイテムを買うとベスト。1マスしか見えないと、うっかりすれば森や砂漠に入り込んでしまうこと間違いなし。次ページのマップを常に見ながら旅をすることになるだろう。

↑戦闘は慎重に。武器や防具には耐久力があるから、大ダメージをうけるとなくなってしまうぞ。攻撃に使えるアイテムは、反撃を食わないので最初にダメージを与えるのに適しているよ

↑見逃してしまった人、忘れてしまった人、そういう人にはありがたい古文書の写真。このメッセージにはゲームに係わる重要なヒントが隠されている

広大なマップを歩き回るのだ

マップなしでのゲーム進行は無謀だと断言していいくらい。なにしろ市販品には、最初から付属品として布製のマップが付いているくらいなのだから。

情報は足で稼げ、という言葉がしっくりくるゲーム。とにかくマップの隅から隅まで歩かされる。ゲームのメッセージには「どこどこへ行けば、なんとかの情報が得られる」のようなものが多いのだ。複雑なダンジョンや塔・城などがないかわりに地上世界を行ったり来たりしないといけないので、かなりめんどくさい。当然、途中で敵に出会うことになるから、十分な装備にしておかなくてはいけない。この場合、移動は平地のみにしておかないと、命がいくつあってもたりないぞ。

ゲームのスタート地点はマップ左下のアルカス城だ。序盤はその近くにあるガリアの町付近をうろついて、レベルアップに専念することだ。平地でもこの付近以外の場所では若干、強い敵が出現することがある。

●アルカス城
旅立ちの城。コサーマの情報を聞くことができる。全部の城はキバ1本を50ゴルダで買い取ってくれる。

●カディアの町
最初の仲間「ガイ」がいる町。仲間に会うときは、自分のレベルを上げてから来るといい。

●魔界の冠の村
まじない師をつれていき、病気の娘を助けるためにゆずると、かわりに魔界の冠をくれる。

●旅の穴
とくに入らなくてもゲームはクリアできる。出入口は3つ。それぞれに呪文が違うのでやっかいだ。

●エラトス城
キバをお金に交換できるようになるライセンスをくれる。キバ300本でガイ用のテュロスの剣をくれる。

●ドーリスの町
2人目の仲間「メディア」がいる町。船がないと行くことができない。

●刀鍛冶の村
刀を鍛えて攻撃力を上げてくれる。最強の武器は莫大な資金を必要とするが、それなりの効果がある。

●石碑
この内のどれかに3つの鍵が隠されている。なかにはトラップになっているものもある。

●アペイデア城
キバ300本でメディア用の武器、エロスの剣をくれる。

●かたりべ
王さまに、まず最初に会えといわれるコサーマがここにいる。あとからもう一度やって来ることになる。

●烈地の杖の村
ここに3万ゴルダを寄付すると、かわりに烈地の杖をくれる。

●ケーペウス神殿
覇邪の姿にさせられている最後の仲間トレモスがいるところ。

●アレオイア城
キバ300本で主人公用の武器、イリスの戦斧をくれる。

●魔獣のいる洞くつ
仲間を呼び出すときに必要な呪文をここで知ることができる。ちなみに「ガリョウイザタタン」とかいう。

●白の魔球の村
知名度を5000以上にして、長老の質問に答えると白の魔球をくれる。つまり、タダなのだ。

●復活の城
仲間が死んでしまったときは、ここにくることになる。6万ゴルダあれば復活させてくれる。

●ガリアの町
序盤の拠点となる町。まじない師、鍛冶屋などが、ひととおりそろっている。

●ブローニュの石碑
この洞窟には強力な敵が、最強の鎧と楯を守っている。こいつらを倒さないかぎり手に入らない。

●洞くつ
ここは旅の穴に入るための呪文が書かれている。これを読んで覚えておかないといけない。

●地下神殿
最後の敵テラリンがいる神殿。入口はワナが仕掛けられている。3つの鍵を順番にはめ込まないと……。

アイテム&登場キャラクター覧表

アイテムはここに載せた全35種類、登場キャラはここに載せたのがすべてではなく、えりすぐった35種類を載せた。省略したものは倒してしまおうとどうしようと、ゲームに影響の少ないヤツなどだ。

登場キャラの中でも、知名度(P110の説明を参照)が極端に下がってしまうキャラは要注意だ。どうせゲーム終盤までは下がることばかりだから、下がってしまったときはとことん下げておいたほうがいいぞ。

キバはライセンスをもらってからでないと取得できない。

アイテム

●短剣(3000G)
最初から持っている武器。まあ、お守り程度の威力しかないけど。

●剣(8000G)
短剣よりは攻撃力があるけれど、買わないでキバ300本を集めたほうが……。

●イリスの戦斧
主人公用の両刃の強力なオノ。4人の中で最高の攻撃力を誇る。

●テュロスの剣
ガイ用の伝説の聖剣。

●エロスの剣
メディア用の赤い模様が印象的な長剣。

●バベルのホコ
トレモス用のヤリ。イリスの戦斧に次ぐ攻撃力をもっている。

●かたびら(2000G)
最初から着ている防具。スズメの涙ほどの防御力しかない。

●鎧(6000G)
専用の強力な鎧を手に入れるまで、ホントに重宝する防具だ。

●クロノスの鎧
主人公用の聖なる鎧。どれも防御力には差がない。

●タイタンの鎧
ガイ用の強力な鎧。

●アテネの鎧
メディア用の美しい鎧。

●カオスの鎧
トレモス用の頑丈な鎧。

●楯(7000G)
まず防具を買うときは鎧より先にこちらを買いたい。わりと使える。

●オデッセの楯
主人公用の聖なる楯。これも防御力に差はない。

●ヘクトールの楯
ガイ用の強力な楯。

●セイレーンの楯
メディア用の丈夫な楯。

●キマイラの楯
トレモス用の立派な楯。

●古きカブト
これを持っていると、遺跡やイアソンの記念碑に書いてある文字が読める。

●烈地の杖
3万ゴルダで買える。運がいいと白の導士からもらえることがある。

●魔界の冠
次元獣と話せるようになるもの。

●聖なる木の実
木の実を爆発させて敵にダメージを与えるもの。効果はそれほどでもない。

●復活の石
主人公だけが1回だけ復活することができる。白や黒の導士にもらえる。

●怒りの鏡
センピやハンジョウ、テラリンを倒すときに非常に有効な攻撃用のアイテム。

●逃げ足の種
これを使うと敵からの追撃を受けずに確実に逃げだすことができる。

●白の魔球
一撃で黒の導士を倒すことができるもの。長老に正義を誓うともらえる。

●コウモリの仮面
地下迷宮内で3×3の範囲が見えるようになる。黒の導士からもらえる。

●天の鍵
ラストの地下神殿に入るための鍵。イアソンの記念碑に呪文を唱えると手に入る。

●地の鍵
天の鍵と同じ。

●冥の鍵
天の鍵と同じ。

●鍛冶屋(50000G)
戦闘で痛んだ武器や防具を直してくれる。戦闘中と地下では働いてくれない。

●まじない師(10000G)
薬を使って傷を治してくれる。少し傷ついた程度でも使われるのがツライ。

●アルゴの船(50000G)
水の上を自由に移動できる2、3人目の仲間のところへ行くのに必要。

●古文書
4人の勇者が集まると完成する巻物。大切な呪文が記されている。

●遠めがね(10000G)
自分の周囲3×3の範囲が見えるようになるアイテム。すぐに買おう。

●千里の玉(30000G)
自分の周囲5×5の範囲を見えるようになる。これは便利。

登場キャラ

●旅人
攻撃:0　防御:100　知名度:−40
所持品:100ゴルダ

●盗賊
攻撃:100　防御:290　知名度:+10
所持品:300ゴルダ、逃げ足の種

●商人
攻撃:0　防御:50　知名度:−70
所持品:1500ゴルダ

●悪徳商人
攻撃:100　防御:270　知名度:+10
所持品:2000ゴルダ

●聖騎士
攻撃:1500　防御:2500　知名度:−9999
所持品:3000ゴルダ、聖なる木の実、コウモリの仮面

●白の導士
攻撃:0　防御:0　知名度:−100
所持品:烈地の杖、復活の石

●黒の導士
攻撃:?　防御:?　知名度:+100
所持品:コウモリの仮面、復活の石

●ウンムタク
攻撃:800　防御:1000　知名度:−1000
所持品:キバ5本、怒りの鏡

●カンヨウ
攻撃:2000　防御:3000　知名度:−1000
所持品:キバ25本

●コウキンジョウ
攻撃:4500　防御:5000　知名度:+35
所持品:キバ35本、聖なる木の実

●コロ
攻撃:2500　防御:4000　知名度:+35
所持品:キバ35本、聖なる木の実

●シャオウホウ
攻撃:250　防御:600　知名度:+10
所持品:キバ5本、聖なる木の実、逃げ足の種

●センピ
攻撃:2500　防御:5000　知名度:−3000
所持品:なし(鎧を守る)

●ナガーベ
攻撃:4700　防御:5500　知名度:−3000
所持品:キバ80本、怒りの鏡、復活の石

●ハンジョウ
攻撃:3500　防御:5000　知名度:−3000
所持品:なし(楯を守る)

●ホウテンゲキ
攻撃:5700　防御:6500　知名度:−5000
所持品:キバ100本、怒りの鏡、復活の石

●ヨウリキタイセン
攻撃:1200　防御:1800　知名度:−15
所持品:キバ15本、聖なる木の実

●リッテイカ
攻撃:70　防御:150　知名度:+5
所持品:キバ2本、逃げ足の種

●アギャーマ
攻撃:5700　防御:3700　知名度:+80
所持品:キバ3本

●バーリュン
攻撃:1800　防御:2500　知名度:+40
所持品:キバ25本

●バサイルズ
攻撃:172　防御:5500　知名度:0
所持品:なし

●ビッツ
攻撃:60　防御:100　知名度:+10
所持品:キバ1本

●ブラング
攻撃:2000　防御:3000　知名度:+50
所持品:キバ27本

●ダク・フィグ
攻撃:4500　防御:5500　知名度:+70
所持品:キバ50本

●デザーラー
攻撃:2800　防御:4500　知名度:+25
所持品:キバ25本

●ゲル・フィース
攻撃:50　防御:280　知名度:+10
所持品:キバ2本

●ギュロール
攻撃:1500　防御:2000　知名度:+30
所持品:キバ20本

●ジャーデイン
攻撃:1500　防御:2000　知名度:+30
所持品:キバ15本

●ルエック
攻撃:100　防御:230　知名度:+15
所持品:キバ3本

●リジム
攻撃:1000　防御:2000　知名度:+20
所持品:キバ6本

●ローバル
攻撃:200　防御:400　知名度:+25
所持品:キバ4本

●スゥマーグ
攻撃:1000　防御:1200　知名度:+20
所持品:キバ8本

●ヴォーム
攻撃:3200　防御:4500　知名度:+60
所持品:キバ40本

●ザイラード
攻撃:500　防御:1000　知名度:+15
所持品:キバ4本

●テラリン
攻撃:8000　防御:7700　知名度:+100
所持品:キバ500本、覇邪の封印

攻略最短コース

無駄なくいかに効率よくプレイするかがポイントになる。特にアイテムの値段が高いので、ムダな買い物は避けたい。まして、買った物を売ることができないので非常につらい。クリアするまでには薬もたくさん買わなくてはいけないし。

❶「遠めがね」を買え

とにかく視界を広げないことにはやりにくくてしょうがない。ここはプレイの快適性も考えて最初の買い物は遠めがねにすること。もしくはお金を貯めて千里の玉を買うのもいい。

❷コサーマに会う

最初のアルカス城で、旅はかたりべのコサーマに会うことから始まるということがわかる。コサーマはマップ中央の下付近にいる。彼には早めに会に行くほうがよい。

❸エラトス城でライセンスをもらう

コサーマに会ったあと、エラトス城に立ち寄ってみよう。敵を倒してキバを得られるようになるライセンスをくれる。これがないとキバを敵から手に入れることができない。

❹鍛冶屋を雇う

剣、楯、鎧を鍛冶屋に行って直してもらうのだが、この費用がバカにならないので、思い切って5万ゴルダでも鍛冶屋を雇ってしまったほうが先のことを考えるとおトクになる。

❺キバ300本を集めアレオイア城へ

キバ300本で主人公用の武器「イリスの戦斧」をくれる。これは主人公の最強の武器なので、最後まで使うことになる。大事に使おう。耐久度にはくれぐれも注意を払っておくこと。

❻レベルを上げてカディアの町へ

ここには最初の仲間、ガイがいる。仲間のレベルは主人公のレベルに比例する。なるべく高いレベルで会いにいくことだ。そうすれば、あとあとレベルを上げることがなくてすむのだ。例えば主人公のレベルが最高ならば、仲間はすべて最高値となるという仕組み。

仲間を呼ぶときには呪文が必要になる。その呪文が書かれている石碑はブローニュの森にある。先にそこへ行って呪文をメモしてくること。

↑最初の仲間が「ガイ」だ。彼が加入すると戦闘がラクになる

❼キバ300本を集めエストス城へ

今度はキバ300本でガイ用の最強武器「テュロスの剣」をもらおう。なるべく早めにもらいにいくと、戦闘がラクになるはずだ。「攻撃は最大の防御」というくらいだから。

❽2人の装備を整える

ここで2人の鎧、楯をここでそろえてしまおう。どれも各地にある洞窟で、強力なセンピ、ハンジョウが守っている。こいつらを倒すには怒りの鏡、聖なる木の実の助けが必要だ。

❾ドーリスの町でメディアに会う

2人目の仲間と出会うには、アルゴの船と主人公用のクロノスの鎧が必要。これを手に入れてからドーリスの町に来よう。町はマップ右下の島にある。となえる呪文は同じ。

❿ケーペウス神殿に行く

最後の仲間、トレモスは覇邪の姿にさせられている。助けるときの呪文は同じ。助けたら彼の装備は買わなくてもすぐ手に入る。それよりもメディアの装備を最強にしておこう。

⓫再びコサーマに会う

4人集まると古文書が手に入る。これをコサーマに見せて解読してもらおう。トレモスが仲間になったときに表示される文面は必ず控えておくように。鍵を手に入れる呪文がわかる。

⓬3つの鍵を手に入れる

古文書に従って、3つの鍵を手に入れる。これはイアソンの記念碑に呪文をとなえると、手に入る。呪文はコサーマに教わったもの。ちなみにイアソンは普通の2倍の大きさの……。

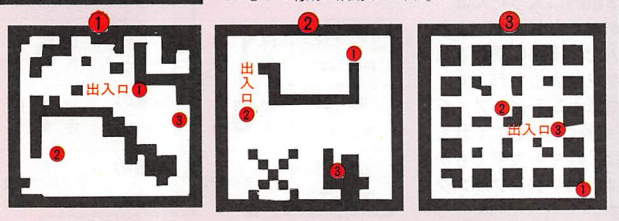
⓭アイテムを集める

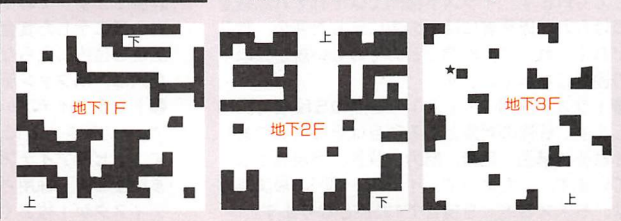
最後の決戦に備え、必要なアイテムはすべてそろえよう。攻撃に使えるアイテムは特に必須。怒りの鏡はウンムタク、烈地の杖は砂漠の村で、白の魔球は右上の村で手に入れろ。

⓮地下神殿でテラリンを倒す！

さあ、いよいよ最後の決戦だ。神殿内では戦闘をせずに、一直線にテラリンの場所に向かおう。ここに到達する時点でレベルは最高、装備は万全であること。武器はお金に余裕があるなら、砂漠の鍛冶屋の村で鍛えてもらうと攻撃力が倍になる。

テラリンにはアイテムをすべて使い切ってから攻撃だ。

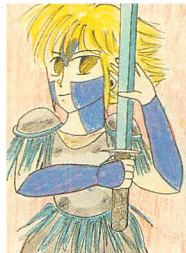
旅の穴マップ ここは別に入らなくてもかまわないが、広いマップの近道だと思って有効に活用してくれ。

※①人知れぬ道、②うつつの道、③道なき道。それぞれ入った穴によってマップが変わる。

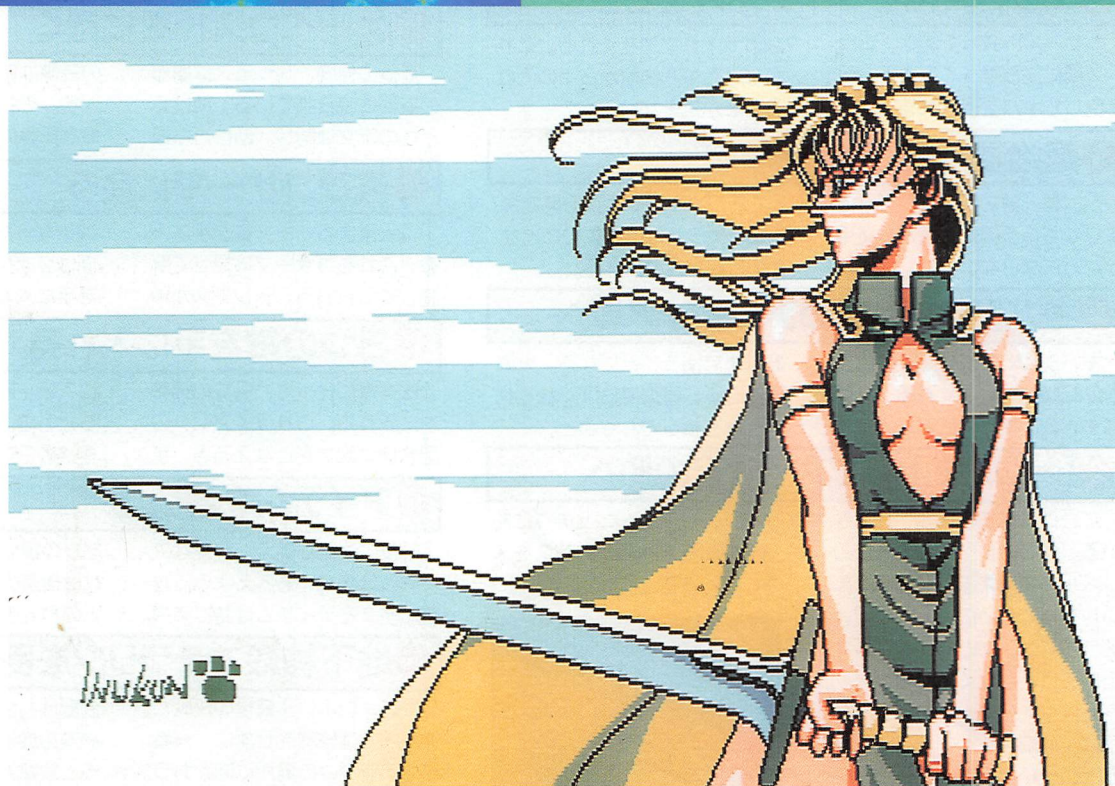
地下神殿マップ 最後の神殿はたいして広くはないのだが、鍛冶屋や魔法使いが役立たずになってしまうのがツライ。

★がテラリンのいるところ

ほほ梅麿の

CGコンテスト

え〜、遅ればせながら、明けましておめでとうでおじゃる。気分新たにCGコンテスト！ 今年から審査員もチェンジして、新たなスタートを切ったでおじゃる。今年のみんなの目標は何かな？　マロはもうちょっと早くCGを仕上げられるようにしたいぞよ。と、いうのも、この原稿を書いているときは去年の年末。じつにいそがしいときで、トビラCGもマロの友達のいぬくんに手伝ってもらってたりなんかして……おほほ。　協力：ビッツー

トビラアイデア

↑福岡県　真（？歳）。今回は、ファンタジーな世界の剣士ということで、右のCGになったぞよ。ちょっと本業が追いこみだったのでCG作画に時間がなく、急きょ、友達のいぬくんに手伝ってもらってしまったでおじゃる。でもまあ、たまにはこういうのもいいじゃろう。今回このぬりえのお題には、ばっちりと背影に決まるものを期待しておるぞよ。がんばってたもれ

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

投稿作品評価システム

プロの目から見た投稿作品評価システム。投稿されたCG作品を、ビッツーCGチームの5人が評価してくれます。イラスト部門ではそれぞれ点数をつけられ、優秀者には右の表に示した賞金、賞品がおくられます。部門ごとのくわしい規定は以下の通りになっています。

●イラスト部門……1人1〜5点の5段階で評価します。評価の対象となる項目は全部で5つあり、それぞれ構図、色彩、魅力、背景、表現力となっています。したがって、イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で125点となります。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数をつけません。投稿された作品は、梅麿が独自に選び出し、評価します。その中で上位3位内に入った人は、右の表に示した賞金、賞品がおくられます。また、上位3位内に入らなかった人で、本誌に掲載された人は、Mファンディスクが2枚おくられます。

●トビラアイデア……ハガキによるトビラアイデア。その案をもとに、梅麿が毎号CGにしてくれます。トビラアイデアの応募は、絵でも文章でもかまいません。採用された人は、Mファンブランクディスクが1枚おくられます。

部門別　賞金・賞品

イラスト部門		ぬりえ部門	
100〜125 POINTS	現金1万円	梅麿のイチオシ！	現金5千円
80〜99 POINTS	現金3千円	梅麿のニオシ！	現金1千円
60〜79 POINTS	ディスク5枚	梅麿のサンオシ！	ディスク3枚

梅麿　本コーナーの中心人物。最近リアルなCGにこだわる

のぐりろ　精神年齢4歳。たまにショックで24歳にもどる

Dr.S　じつに冷静な人柄で、まるで将棋師みたいな人間

とんがり　頭のバンダナがトレードマークのいかしたアニキ

REI　ヘヴィメタバンドを追いかけるミーハーなお姉さん

イラスト部門

岩手県／るくのみ（18歳）Ⓖ S7
星をみるひと-LITTLE PSYCHICS-

99 POINTS

構図	色彩	魅力	背景	表現力
20	19	18	21	21

背景がとてもうまいでおじゃる。とくにいちばん後ろの大きな星がいいぞよ。このような巨大な星を描くのはとくにムズかしいものなのだ。しかしこの星は合格。タイルを駆使してみごとに表現されているぞよ。どうやって描いているのかじっくり見てたもれ。コツさえつかめば、月の表現とかにも応用することができるぞよ。それからこのCGは、全体的な色調も落ちついていて安心感が持てる。昔ファミコンで発売されたゲームのイメージ画ということじゃが、この背景に圧倒されておもわず遊んでみたくなってしまう、そんな作品に仕上がっている。でもおしい99点。あとひと足で100点にとどいたのに……。その原因はキャラクタにあり。これだけ背景はうまいのに、キャラクタの魅力が感じられないのでおじゃる。今回は特別に、上に評価点を提示してみたぞよ。魅力の点がいちばん低いのだ。もっとキャラクタに魅せる努力を考えてみよう。㊕

富山県／HOBBES（29歳）Ⓖ S8
超迷惑な水浴び

99 POINTS

構図	色彩	魅力	背景	表現力
18	20	21	19	21

さすがに今は海水浴なんて季節ではないので、ちょっと時期をハズしてしまっているが、このCGは壮大で迫力満点！　思わず見入ってしまうCGなのでおじゃる。画面の中が広い広い。この広大な情景を、とても気持ちよく描いているのがわかるぞよ。ドラゴンの下の雲のような、水しぶきのような、そんな表現もなかなかよいし、海岸の波もリアルに描かれている。でも、上の作品に続いてこちらも99点止まりでおじゃる、おしい。それは構図に難ありなのだ。絵全体を遠景にまとめてあるため、主体となる物を見ている人にとってわかりにくいのでおじゃる。多分ドラゴンを主体としているとは思うのじゃが、これではいまいち目立ちにかける。これが風景画として描かれているのならさほど問題にはならないのだが、もっとこう、後ろのドラゴンが雲を見上げるような構図に持っていってたら、もっともっとおもしろいCGになっていたと思うぞよ。㊕

今月から審査員がかわりました。

え〜、約2年ほど続いた今までの審査員5人組。今年からメンバーチェンジをはかりました。引退したのは辛口の評価と挑発的な口調でおなじみファンキーKと、いちばんまともな人間といわれていたアニイ／の2人でおじゃる。おつかれさま。それに代わる新しい審査員は、朝も昼も夜もフロに入るときも寝るときも、バンダナを頭に巻いてはなさない「とんがり」と、おとなしそうに見えるルックスで、じつはとあるヘヴィメタバンドを熱狂的に追いかけるミーハーお姉ちゃん「REI」でおじゃる。かねてからちょろちょろと要望のあった、CGコンテスト始まって以来の女性審査員でおじゃるぞ。あとはマロとのぐりろとDr. Sの計5人。新しい審査員をよろしくでおじゃる。

CG CONTEST

記号の解説
Ⓖグラフサウルス　Ⓟパナソニックシステムディスク　Ⓕ F1ツールディスク　Ⓓ DD倶楽部　㊐自作ツール　㊩その他のツール
S5 SCREEN5　S6 SCREEN6　S7 SCREEN7　S8 SCREEN8　S12 SCREEN12　IN インタレースモード

C G CONTEST

西表山猫
青森県／ささきたつや(22歳) Ⓖ S8

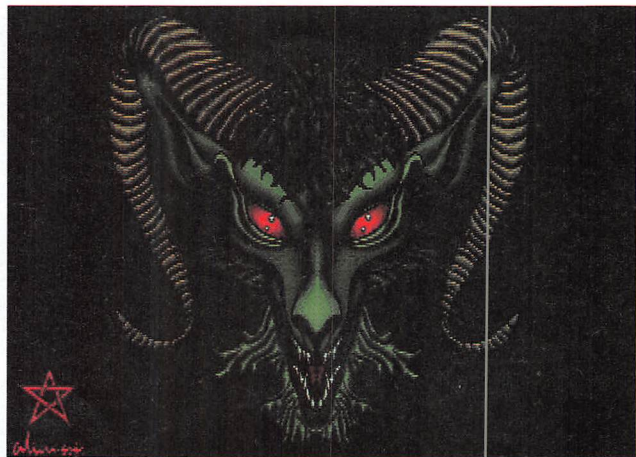
91 POINTS

あああ、目があってそらせないでし〜。こわいでし〜。SCREEN8で猫の毛なみをとてもよく描いているので、リアルすぎてこわいのら〜。背景はもうちょい明るいほうが好みなのら〜。そうするとこわさがへるのら〜。Ⓝ

メザメ
北海道／斗志郎(16歳) Ⓖ S7

91 POINTS

植物の目覚めでしょうか。でも人の体格をしていますね。一番上は、タネの形をした顔になるのでしょう。なにはともあれ、このままどう目覚めていくのかが見てみたい気がします。Ⓢ

DARKSIDE
オランダ／Marco Willemsen(19歳) Ⓖ S7

90 POINTS

サバトの王、悪魔崇拝かしら？ ていねいな仕上げと顔のアップがじょうず。なんと外国からの投稿でおどろき！ 左右反転で描いているのがわかるけど、失敗はしていなくていいネ★Ⓡ

OVERWHELM!!
青森県／ささきたつや(22歳) Ⓖ S8

86 POINTS

ロボット自体はそんなにカッコよくないのに、絵全体から受ける印象はとっても決まってますな。存在感ありだ。手前をぼかしてピントのズレを出したりして、なかなかいいぞ。Ⓣ

PICK UP 小さいこだわり

今回から、投稿作品のおもしろいところをピックアップしていくぞよ。で、この人物。このボカシ方はすごい。ここだけ究極にボカシを入れているので、こだわりを感じてしまう。

PICK UP 日本と外国の感性のちがいはなんだ？

オランダからの投稿で、いよいよCGコンテストも国際化の波がおしよせてきた。しかし外国人の感性というのはおもしろい。右のCGはボツになってしまったものだが、こういった作品が描けるのは、いかにも外国人ならでは。これって文化の違いから生まれるのだろうか？ マロには描けん。と、いう前に、こんなキャラはまず思い浮かんでこないのじゃが……。

↑なんかぶよぶよしていて不気味。今にも食べられてしまいそうな迫力がある

作品コメント

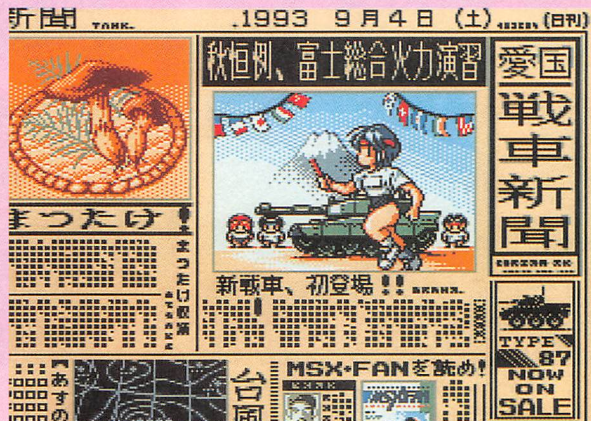
★P9●星をみるひと／昔大好きだったゲームのイメージイラストです。キャラクタなどはオリジナルです●超迷惑な水浴び／海ってムズカしいわい★P10●西表山猫／背景にボカすためのプログラムを使いました。タテ画面の絵なのでバランスが狂ってないか心配です●メザメ／独創的においては自信を持っています。文字を入れようとしたのですが、完全な絵の作品にしたかったのでやめました●OVERWHELM!!／ロボットです●DARKSIDE／コメントなし

TANKでFIRE!!「今秋創刊、愛国戦車新聞の巻」
京都府／三浦一誠（21歳） G S5

89 POINTS

背景を新聞にして、手前にその記事に関係したキャラクタを持ってくるとは、おもしろいアイデアでおじゃる。季節をはずしてしまったが、おもしろいのでよしとしようぞ。㊕

PICK UP 愛国戦車新聞

なかなかあやしい「愛国戦車新聞」。じっさいそんな新聞ないってば！ Mファンの宣伝も入ってたり、演習が運動会になってたりして、とてもグッドだぞよ。広告にあるTYPE87が発売中だそうじゃがマロも1台ほしいな。

はやく日本に帰りたい
大阪府／E☆T（20歳） G S12

90 POINTS

なかなかていねいに仕上げてあります。太陽のまわりの光と影のコントラストもいいバランスです。あとはタイトルと構図を考えて、それらしいCGを仕上げる努力をしてください。Ⓢ

北風と太陽の法則
静岡県／ハラキリマル（17歳） ㊣ SIIANIME S5

87 POINTS

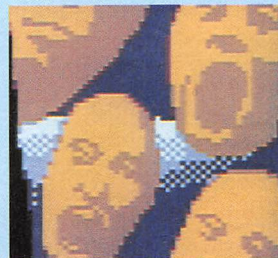
この絵がフィクションであることをいのるでし。センスがいいでし。こんどは正面顔だけじゃなくて、角度をかえてみてバリエーションを持たせてみたいでし。正面顔はあきたでし。Ⓝ

Penkawr（ペンカウア）
福岡県／野中健（17歳） G S8

84 POINTS

うーむ、某社のゲームみたいな感じがするわ。塔と空中都市を中央によせた方がバランスがよくなったかもよ〜。Ⓡ

PICK UP 2色でつくる「顔」

いつもインパクトの強い顔を描く作者だが、ここでは背景に描かれている顔に注目。よく見ると2色だけで明暗を出し、顔を作っているのである。これはなかなかできないことでおじゃる。しかも決まった顔をならべるならともかく、一人一人顔の表情もちがう。これもすごい顔知識がないと描けないものでおじゃるぞよ。顔の凹凸がみごとな作品でおじゃる。

↑2色だけで影を表現し、顔を作るのは、やってみると意外とむずかしいものだ

作品コメント

●TANKでFIRE!!「今秋創刊、愛国戦車新聞の巻」／何も考えてません。とりあえず変なものが描きたかったので……。いちおうテーマは「秋」だったりします。ぜんぜんしめ切りに間に合ってませんね●はやく日本に帰りたい／なーんかよくある感じの絵になってしまいました●北風と太陽の法則／ちょっと右によってしまったかもしれません。どうでしょうか？●Penkawr（ペンカウア）／しばらくCGは描いてなかったんですが、どうだったでしょうか？

CG CONTEST

レインボーツムリ

神奈川県／ハラヤン(19歳) Ⓖ S7

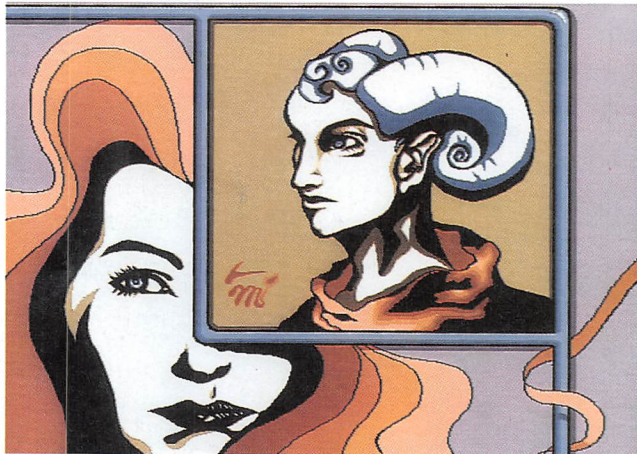
85 POINTS カタツムリがとてもカラフルできれいでおじゃるなり〜。レインボーだじょよ〜。水面に写ったカタツムリと太陽がとてもよく表現されているでおじゃるぞ〜ん。梅麿ロ調ぅ〜。Ⓝ

PICK UP 浮く1色

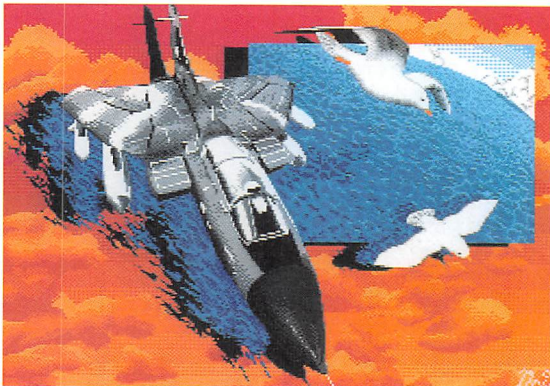
この作品で残念なところは、黒色をじつにムダな使い方をしている部分だ。よく見ると、このCGで黒色を使っている所は、カタツムリと背景を区別する境界線と、目玉の色だけしか使用されていない。これだけしか使わないのなら、ここはきっぱり黒色を切り捨て、その浮いた1色で虹色に色をまわすのが正当な道でおじゃろう。

⬆浮かせた1色で、さらに虹色に深みを持たせれば、境界線なんかいらないぞ

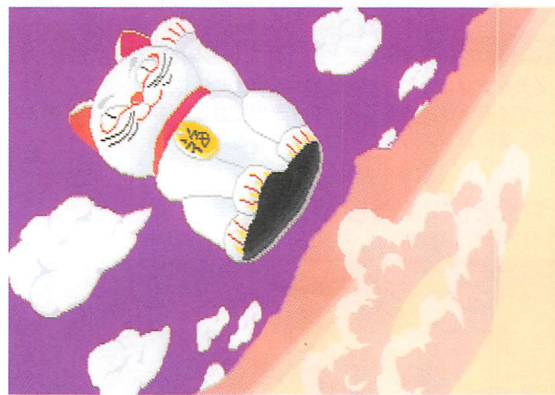
掲示物

東京都／意識下広告(15歳) Ⓖ S7 IN

84 POINTS グラフサウルスのインタレースエディタで描いてきてくれたぞ。なんとも独特なタッチだな。私はこういう雰囲気な絵は大好きだ。もう少し描きこみがあるといいなあ、がんばれよ。Ⓣ

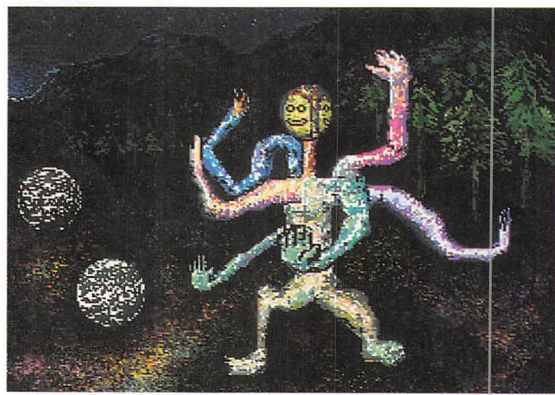
平和共存

岩手県／阿部くん(16歳) Ⓞ SIIANIME S5

82 POINTS せっかく戦闘機を描いているのに、飛んでいるという迫力が出ていないのが残念だな。機体をひねって大げさにパースをとろうな。Ⓣ

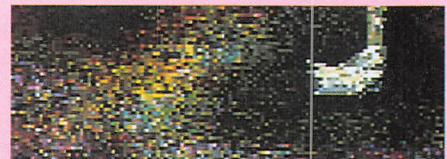
飛行猫

大分県／檜倶楽部(21歳) Ⓖ S7

79 POINTS まねき猫って、こんな風に飛ぶのでしょうか？なんとも愛らしい表情がいいですね。色彩をがんばりましょう。Ⓢ

夜明け

神奈川県／タキオン(18歳) Ⓕ S8

78 POINTS 色がきれいだったので、つい引かれちゃった。イマジネーションをかきたてられる色づかい。でも夜会いたくない奴ね。Ⓡ

PICK UP かがやく足元

この作品で注目すべき点は、ブキミな物体ではないぞよ。この足元の輝きでおじゃる。すばらしい色の配置。とてもきれいに輝いて見えるぞよ。ブキミな物体がかなり目を引くだけに、けっこう見落とされそうな感じはするが、これぞ「夜明け」というタイトルにふさわしいかがやき。まぶしい注目点なのでおじゃる。

作品コメント

●レインボーツムリ／レインボーな試みだったがちょっと失敗。背景もすべてレインボーにして見れるものを次回やってみたい●掲示物／中間テストが終わった●平和共存／前々回に掲載された絵で「手抜きしている」といわれたので、今回は反省して手を抜かなかったつもりです●飛行猫／インパクトのあるキレた絵をねらってみました。●夜明け／初めて描いたCG

MASTER-LORD
千葉県／SABUROWTA（19歳） Ⓓ S5

77 POINTS

とてもていねいな絵から、なつかしさが……と思ったら、花火のパッケージとかにありそうな感じ。あとラーメンとか、ないない。㋨

自画像
神奈川県／和式便所（19歳） Ⓖ S7

77 POINTS

あわい色使いがいい味を出しているね。後ろのかすれた街も雰囲気がよいぞ。おじぎしたら中の物が出てきたりしたらやだなぁ。㋣

CARTOON
オランダ／Marco Willemsen（19歳） Ⓖ S7

77 POINTS

外国人さん、今回は2作品採用だぞよ。サインがかっこよくてグー。ていねいに描いてくればもっとグーだったでおじゃるぞな。㋵

ん？
愛知県／よしゆ（16歳） Ⓟ S8

77 POINTS

なんだか美術の課題みたい。それもまたよしね。背景の空の色がとても印象的です。なんだかなつかしい気持ちになる絵ね。Ⓡ

炎
岩手県／ルイ（21歳） Ⓖ S11

67 POINTS

ピントのぼけたような背景に、手前に人物を持ってきているので、引きこまれそうになってしまいました。Ⓢ

「なに？」
千葉県／てろりぃ（18歳） Ⓟ S8

67 POINTS

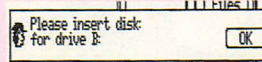
きれいな夕焼けでぎりぎり採用でおじゃる。キャラクタが絵にそぐわないので、背景に合うように研究すべし。㋵

CG NEWS LETTER
CG連絡ボード

★まずは投稿おまちしています
最近投稿が少ないのが目立つぞよ。もっと投稿してたもれ。それから、ＣＧのしめ切り日を偶数月の20日に急きょ変更することにした。ぬりえ投稿の人はまちがえないで間に合わせてほしいぞよ。よろしく。

★フジコピアン年賀状コンテストしめ切り迫る！
前回お知らせしたフジコピアンの年賀状コンテスト。1月15日を持ってしめ切りでおじゃるから、今からでも遅くない。賞金20万円を目指してすぐ出そう！　応募要項はＦＦＢを見るべし！　いそぐのじゃ。

★最近多い質問電話の内容
Ｆ１ツールディスクでぬりえ用お題ＣＧが読みこめないという質問が多い。画面のメッセージで「〜drive A」と出たらＦ１ツールディスクを、「〜drive B」と出たらお題ＣＧのあるディスクを入れていけば、まずまちがえないぞよ。

←ロードアイコンをクリックしたら、まずディスクＢのマークを選ぼう

↑画面メッセージに気をつけてディスクを入れかえていけば、必ず読みこめる

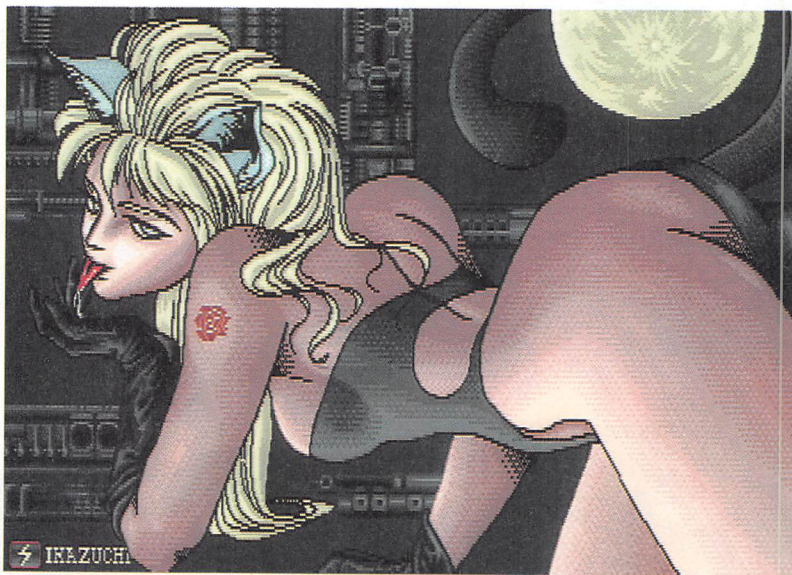
★某A庁職員Rクンは住所を連絡しなさい
と、いうことで、ＣＧの賞品が戻ってきてしまったので連絡しなさい。

作品コメント
●MASTER-LORD／描きこみはよいが、前向きのパワーが足りない気がして残念。まぁこんなものか●自画像／ど〜も、「高橋福助」改め「和式便所」です。見てのとおり自画像です●CARTOON／コメントなし●ん？／背景の街灯は、こんな感じでよろしいでしょうか？●炎／バックは青い火の鳥のつもりです●「なに？」／コメントなし

ぬりえ部門

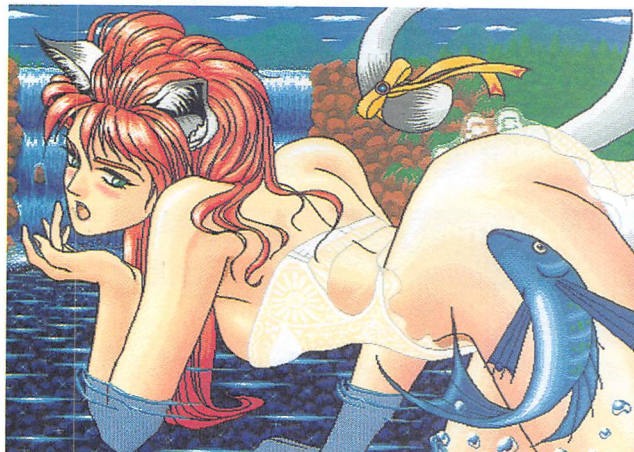
梅麿　グラフサウルスのバージョンが上がり、オマケでつけたインタレースエディタ。インタレースしている画面にそのまま描くグラフィックエディタでおじゃるが、最近このエディタを使って投稿してくる人がちらほら見られるようになってきた。なんともうれしいぞよ。今回はイラスト部門で採用となった、意識下広告クンの「掲示物」、そしてぬりえ部門からは、日本製クンの「お魚好き」がそのエディタを使用している。写真だとSCREEN7との判断がつきにくいが、目をこらしてよく見れば、かなりきめこまかく描かれているのがわかるぞ。

ネコノミコン(笑)

東京都／雷大臣(19歳)　G　S7

梅麿のイチオシ！

背景に注目。この背景はとてもうまい！　とくに月がしっかり描かれていて、リアルでおじゃる。月は描くのがむずかしいのだぞ。大きなアレンジはないが、この背景に圧倒されてイチオシ文句なし！梅

お魚好き

岐阜県／日本製(26歳)　G　S7　IN

梅麿のニオシ！　インタレースで解像度を上げ、こまかな表現の上、このあやしいアレンジ。どうも猫に見えないぞよ。魚がつやが逸品。おいしそう。梅

ラバーなネコ

愛知県／三橋代輔(22歳)　G　S7

梅麿のサンオシ！

このしっぽは痛そうだし、耳が固そうな猫でおじゃるな。目の下のシワはなんか年増猫みたいに見えていやでおじゃる。梅

ノーコメント

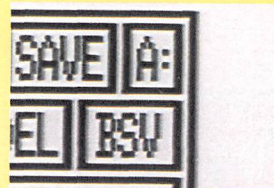
千葉県／Sugi(?歳)　G　S7

あと一歩！

かなりタイルを駆使して描いているのがわかるが、背景がちょっとうるさいかな？かわいらしさは出ていてよいぞよ。梅

ぬりえ部門用お題CGを読みこむには？

●グラフサウルスの場合

グラフサウルスで今回のお題CGを読みこむには、ロードのセットをBASICに合わせてロードします。ディスクウィンドウ内でロードするモードを〔BSV〕にしてから「ODAI－23．SC7」というファイルをさがし出してロードしてください。なお、セーブするときは、〔SRN〕に戻してからセーブしてください。

●F1ツールディスクの場合

F1ツールディスクでお題CGを読みこむには、ツール上のセットアップメニューでロードセットを選び、BASICを選択してから「ODAI－23．SC7」をロードしてください。なお、ぬり終わってからセーブするときは、必ずG－Editorにもどしてからセーブしてするようにしてください。

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

紙芝居＆動画教室

今回のPOINT

多重スクロールに挑戦しよう。

今回は、多重スクロールの基本をやってみます。でも少々むずかしいかな？　COPY～の応用もここまで来ると少々複雑。けど、やってみると何とかなるものです。サンプルをいろいろといじってみてね。

➜P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

マイクロキャビン
中津泰彦

多重スクロールを考える

「CG合成」もいよいよファイナル！　どうも、中津です。PCエンジン版のフレイのデバッグもほぼ終り、どうやら無事に年もこせたようです（原稿を書いている時点では予定。PCエンジンFAN等の雑誌に載るのは1月末あたりからかな？　CMでした～）。

さて、第3回目になる「CG合成」は、手前のCGをスクロールさせ、多重スクロールを見せるという基本テクニックです。計算が少々複雑なので面食らうかも知れませんが、やっていることはむずかしいことではありませんから安心してください。それでは授業に入りましょう。

今回は、いつものフレイのサンプルで、フレイの前を木が横切るものを作りましょう。木は左からゆっくり動いてきて、フレイの手前を流れて右側に消えていきます。

このとき、表示されている画面の中で木は、左側部分が見えないとき、全体が見えているとき、右側部分が見えないときの3パターンがあるのがわかりますね。

今回も、もちろんCOPY命令を使ってプログラムを組みますが、この見えてない部分がある木をうまく転送するにはどうすればよいのでしょうか？

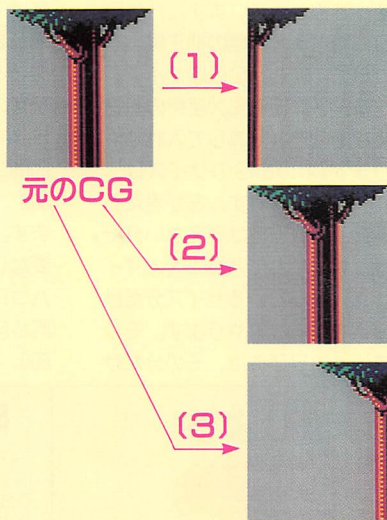
とうぜんCOPY命令はそんなことをつごうよく処理してくれるわけではありません。ここはプログラムできちっとおぎなってあげましょう。考え方としては、木を表示する位置に合わせて、担当するプログラムを分けてしまうのがかんたんなやり方です。

木の左側が見えないとき、転送する元のCGのX座標を右にずらすことで見えない部分を転送するのをふせぎ、あたかも左が消えているかのように見せるCOPYを実行します。逆に、右側が見えないとき、転送するCGのサイズを小さくすることで、あたかも右が消えているかのように見せるCOPYを実行すれば良いのです。それ以外は、全て見えているときなのでふつうにCOPYします。

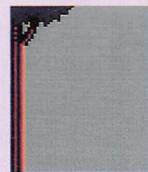
これらのずれやサイズの計算は、表示画面のサイズと木のCGのサイズを元に簡単に計算することが可能です。くわしくは、次ページのサンプルプログラムといっしょに説明していきましょう。

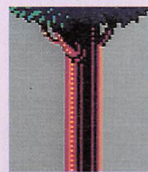
今回の目的は？

●今回はフレイの手前を木が横切ります。これだけでも複雑なので、今回背景はスクロールさせません

1本の木を左から右へ流してみる

1本の木を左から右に流すには「木の左側が見えないとき」、「木の全体が見えているとき」、「木の右側が見えないとき」の3パターンがあります。これをプログラムするとき、どのようにすればいいのでしょう。それは、木の表示座標をIF文でチェックし、仕事をふり分けてやるのです（くわしくは次ページ）。木の左側が見えないときは表示座標（木の左側の座標）が表示画面より左なとき、右側が見えないのは、木の右側の座標が表示画面をはみ出しているときです。1本の木をCOPY命令でうまく切り取り、あたかもスクロールさせているように見せるのがコツです。

解法

COPYを場合によって使い分けるのだ

左側を転送するCOPY

1本の木の右側部分を切りとって転送する。

全体を転送するCOPY

木全体を転送。転送先座標をずらしてスクロールを表現する。

右側を転送するCOPY

1本の木の左側部分を切りとって転送する。

講師プロフィール

株式会社マイクロキャビン・企画開発課主任。MSX2版の『Xak』でデビュー。以後『FRAY』、『幻影都市』など、次々と手掛けたプログラマ＆ゲームデザイナー。また、ときどきほかのMSX作品を手伝っているので、MSXにはなじみ深い人でもある。

プログラムを組んでみよう

　それでは、このページの右下にあるサンプルプログラムを解説していきましょう。計算が複雑になってきたためハコがいっぱい出てきますが、リストとてらし合わせながら、ゆっくり読んでいきましょう。あせらずにいきましょうね。
10〜60　初期化とCG読みこみ。ファイル"F5．GE5"がフレイの走りCG。ページ1に読みこみます。ファイル"F5．DAT"が背景と木のCGで、部分セーブされています。このデータはページ2に入ります。
70　ハコBは合成のバッファのページ(ページ3)。ハコPXは木のCGの初期の転送先X座標。ハコIXは変化する転送先X座標で、PXを入れて初期化。
100〜190　メインルーチン。走るフレイのアニメの制御を行なっています。ハコXとYは、フレイの転送元の座標を表しています。GOSUB命令で、行500に行き、1コマの処理をします。
510　ページ2から背景CGをページ3のバッファに転送。
520　フレイをページ1からページ3のバッファに合成転送(ハコXとYはその座標)。TPSETが合成のための呪文であることはもうわかりますね。
540　ハコIXが0以下なら､左側が消えたCGを転送するための計算を行ないます(IF文を使って確かめています)｡ハコBSに転送元X座標の補正値。ハコSZに転送元CGのサイズ。ハコPTに転送先X座標の補正値をそれぞれ計算して入れてやります(木のCGのサイズは、70×70ドットです)｡左が消える場合、ハコBSは見えない分だけ、すなわち、ハコIXのマイナスになっているサイズ分だけ座標をずらしてやります。そして、ハコSZには、その分だけマイナスしたCGサイズを入れます。ハコPTは、左端ですので0を入れます。以上計算が終われば、行600にジャンプします。
550　ハコIXを元に右側の座標を計算し、右側が消えているかチェックします(ここもIF文でチェック)｡70は木のCGサイズ。72は、画面のCGサイズです。右が消える場合、ハコBSは0で補正の必要なし、ハコSZには、右側にはみ出した分だけマイナスしたCGサイズを入れます(サンプルでは式を展開してあります)。ハコPTは、現在のハコIXと同じ座標になります。以上計算が終われば、行600にジャンプします。
560　基本的にそのまま処理します。ハコBSは0で補正の必要なし、ハコSZも70の固定、ハコPTは、現在のハコIXと同じ座標になります。
600　サイズが0以下のものをキャンセルしています(表示しないため)。
610　ページ2にある木をページ3のバッファに合成転送しています。このとき、ハコBS、SZ、PTを元に転送元や転送先の座標を計算して転送する大きさなどを変化させていることに注目してください。ここで、右側、左側の消える部分を最終的に処理しているのです。
650　ページ3のバッファからページ0の舞台に転送して、1コマ分の処理は終了。
670〜680　スクロールの規準座標のハコIXを変化させる。ただし、72以上になったら、初期値のPX座標に戻します。
690　RETURNで､ジャンプしてきたGOSUBの次の命令に戻ります。
　これがサンプルプログラムの流れです。複雑になってきましたが、わかりますか？

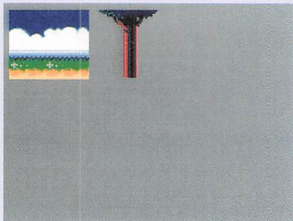
SAMPLE1で学習しよう

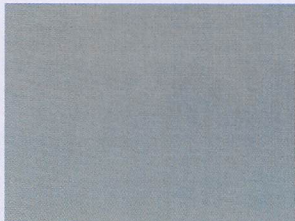
VRAMの割り当て

今回のVRAMの割り当ては、写真のように割り当てます。ページ1にはいつものフレイの走るグラフィックデータ。先日質問電話があって「このグラフィックは1画面に入っているのですか？」とのこと。そうです、1画面で6コマのフレイのアニメパターンをしまっています。それをCOPY命令で切りとって転送しているわけです。ページ2には背景データと木のデータが、ページ3は合成用のバッファに割り当てます。

ページ1(F5.GE5)

⬆いつものフレイのグラフィックデータはページ1内におきます。お約束ですね

ページ2(F5.DAT)

⬆付録ディスクに入っているデータは、背景と木だけの部分セーブです。注意してね

ページ3

⬆背景とフレイと木を合成するバッファ。合成完了したらページ0に転送します

SAMPLE1. BAS

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
20 SET PAGE 0,1
30 BLOAD "f5.ge5",S
40 COLOR=RESTORE
50 COPY "f5.dat" TO (0,0),2
60 SET PAGE 0,0
70 B=3:PX=-70:IX=PX
100 Y=0:'ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
110 X=0:GOSUB 500
120 X=72:GOSUB 500
130 X=144:GOSUB 500
140 Y=72
150 X=0:GOSUB 500
160 X=72:GOSUB 500
170 X=144:GOSUB 500
190 GOTO 100
500 'ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
510 COPY (0,0)-(71,71),2 TO (0,0),B
520 COPY (X,Y)-(X+71,Y+71),1 TO (0,0),B,
TPSET
530 'こんかいのﾎﾟｲﾝﾄ きは,70*70ﾄﾞｯﾄなので゛ ちゅうい
540 IF IX<=0 THEN BS=-IX:SZ=70+IX:PT=0:G
OTO 600:'ひだ゛りか゛わ
550 IF (IX+70)>=72 THEN BS=0:SZ=72-IX:PT
=IX:GOTO 600:'みき゛か゛わ
560 BX=0:SZ=70-IX:PT=IX:GOTO 600:'せ゛んたい
600 IF SZ<=0 THEN 650
610 COPY (72+BS,0)-(72+BS+SZ-1,69),2 TO
(PT,0),B,TPSET
650 COPY (0,0)-(71,71),B TO (97,72),0
660 FOR I=0 TO 20:NEXT:'ｳｪｲﾄ
670 IX=IX+5
680 IF IX>=72 THEN IX=PX
690 RETURN
```

ハイテクニックサポートコーナー　TIME関数の使い方

　前回予告しましたハイテクニックコーナーです。ここでは、初級を卒業した投稿者のために、表ワザ、裏ワザのサポートをしていきたいと思います。今回は、投稿者のFly☆Duckクンの手紙をベースに、TIME関数の使い方を説明します。その手紙の内容はこうでした。

「プログラムを組むとき困るのが、ターボRとそれ以前の機種との実行速度の差です。機種を調べてウエイトを調節したり、強制的にZ80モードに切りかえてから実行したりといったプログラムもありますが、BASICのシステム変数であるTIME変数を使うという方法もあります。これまでも数秒単位のウエイトにTIME変数を使うといったプログラムはありましたが、コンマ何秒といった短い周期でも、ちょっと工夫すれば使えます。具体的には次のようにします。

１００　ＩＦ　ＴＩＭＥ＜Ｉ　ＴＨＥＮ　１００　ＥＬＳＥ　ＴＩＭＥ＝０（Ｉには１／60秒単位の数が入る）

行の最後でTIME＝０を実行し、ほかはなるべくＴＩＭＥをいじらないというのがミソです。これをカーソル移動ルーチンのＦＯＲ～ＮＥＸＴによるウエイトのかわりに入れれば、機種に関係なくほどよい速度でカーソルを動かせます。どういう意味かというと、ＴＩＭＥは１／60秒単位で時間をカウントするタイマーで、時計のように自動的に時間をカウントしていくものです。このタイマーは０を代入することでクリアすることもできます。とすれば、TIMEをクリアしてから別の処理をした後、そのTIMEの時間を見れば、どれだけ時間が経過したかわかるので、ウエイトにも使えるではないかということです。」

　かんたんにいうと、現在この教室で使っているウエイトがＦＯＲ～ＮＥＸＴを使っているため、２＋とターボRで同様に動作しないので不便ではないか、かわりにＴＩＭＥ関数を使えば解決できるよ、というものです。

　使う方法は、処理の後でＴＩＭＥが規定の時間に達するまでループさせて待つことでウエイトさせます。ループをぬければ再びＴＩＭＥを０にクリアしてやるのです。これはプロが使うウエイトと同じ方法で、じっさい、スーパーファミコンやPCエンジンなどのゲームでもタイミングの調整に使うテクニックなのです。もちろん、MSXのゲームでもこれを使っているゲームはたくさんあります。このテクニックはぜひ覚えて、色々なプログラムに使ってください。

　それじゃ、また／

SAMPLE2を走らせてみよう！

このサンプルはTIME関数を使った実行例です。ターボRで確認してください。実行すると、まず０から10の数字が高速で表示されます。そのあとまた０から10の数字がこんどはゆっくり表示されます。最初の高速表示は、ＦＯＲ～ＮＥＸＴを使った実行例です（行100～行140）。その後のゆっくり表示はTIME関数を使っています（行200～行240）。このゆっくり表示は、Ｚ80モードで実行したときとスピードはかわりません。TIME関数を使ったウエイトだからですね。ということで今回はおしまい。次回もハイテクコーナーに、紙芝居＆動画教室に関する、こんな事教えて、こんな事説明したらいいんじゃないか、等のお手紙をお待ちしておりま～す。

SAMPLE2. BAS

```
100 CLS:'no1 tRだ゛と ｽﾋﾟｰﾄﾞはやい
110 FOR C=0 TO 10
120 LOCATE 0,0:PRINT C
130 FOR I=0 TO 100:NEXT
140 NEXT
200 'no2 tRで゛も かわらないｽﾋﾟｰﾄﾞ
210 FOR C=0 TO 10
220 LOCATE 0,1:PRINT C
230 IF TIME<10 THEN 230 ELSE TIME=0
240 NEXT
```

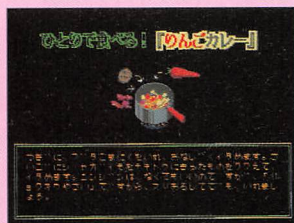
AFTER SCHOOL

紙芝居倶楽部 ～投稿作品より～

今回は投稿作品から２作品。日本の北の国、北海道の方２人からの投稿です。今回採用の２作品は、どちらもいままでのようなすごいアニメーションとかではなく、絵とお話だけの、いかにも「紙芝居」という作品です。たまにはこういった作品もいいですね。みなさんも負けずに投稿してくださいね。

【りんごカレー】

北海道／TOMすけ（43歳）　SCREEN５・全画面サイズ

りんごカレーの作り方を、紙芝居でお届けしているこの作品。ひとり暮らしの人は、これを見ながら自分で作ってみてはいかがでしょうか。おいしそうな野菜グラフィックと、けっこうにているサウンドで、とてもおもしろく紙芝居しています。聞けばファンダムの常連さんだそうで、またの投稿をぜひお待ちしております。

↑リンゴとカレーのナイスマッチ。はちみつは？　東は？

作者より一言

ファンダムではけっこう採用していただいていますが、こちらでは初採用です。この作品は、私が編集人をつとめるDMの目玉として、シリーズ化したものの第１弾です。MSXの新たな方向を模索した作品、といったら大げさかな？　ひとり暮らしのあなたにはうってつけのレシピソフト。今、第４作まで完成していますので、また味をしめて投稿させていただくかも知れません。ではまた。

（北海道・TOMすけ）

【私説三国志＝おみくじの巻＝】

北海道／りん（16歳）　SCREEN５・４分の１画面サイズ

こちらも聞けば１年前、ゲーム十字軍の三国志イラストの常連さんだったそうで、さすがに絵がかわいらしいですね。紙芝居的コマまんが作品になっています。登場人物は三国志の曹操、劉備、孫権の３人。そんけんのボケがいい味だしています。イラストコーナーは終わってしまいましたが、今度は紙芝居でがんばってください。

↑ゲーム十字軍で一世を風びした、そんけんのボケが今ここに／

作者より一言

本当に採用なんですか？　私、投稿されてたことも知らなかったんです（ないしょで投稿した犯人は私です：TOMすけ）。でもうれしいですね。私は４コママンガを描くときは「いきあたりばったり」なんで、ストーリーをはじめから考えたりしません。これも最初はおみくじではなかったんですよ。ふふふ。これからもそんけん達をかわいがってください。では、本当にありがとうございました。（かーっ、教科書ど～りの文だわ）。

（北海道・りん）

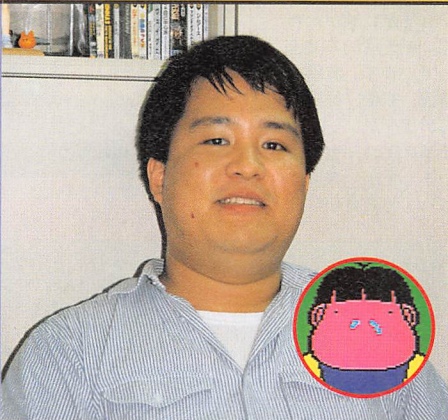
プログラム今昔物語

ここ10年ほどをふりかえるとコンピュータゲームほど大きな変貌をとげたものもないだろう。

1970年代の終わりころ、雨後のタケノコのごとくワラワラと出てきたパソコン。1Kくらいのプログラムを組むのでさえ、メモリがヒィヒィいってたのに、いつのまにかそれが1メガ2メガはあたりまえになり、16ビットマシンが主流といわれるようになってからは、さらに大量のデータを扱えるようになってきた。さいきんはCD−ROMのおかげで、すっかりマルチメディアだし。

ハードの進化のおかげで、プログラムの作り方も大きく変わってきた。もはや、プログラマ1人でゲームを作っている時代ではない。プログラマとは別にグラフィックやBGMの専門のスタッフがいるのはあたりまえだし、さいきんではゲームには関係のない業界の人たちが制作に関わるようになってきた。そのへんの移り変わりをゲームアーツの人たちを代表して、上坂氏と原田氏の2人に聞いてみることにした。

ところで、なぜゲームアーツなのか？　かつてゲームアーツのメンバーはMSXのハード開発に携わったことがある。と書くとなっとくもいくんじゃないかな。

ゲームアーツ取締役でもある上坂氏。さいきんは、プロデューサーとしての仕事がメインだが、かつてのプログラムの苦労話などの楽しい話が聞けた。現在メガドライブで、あるADVを制作中だとか

以前ディスクステーションに掲載していた、サムシリーズのプログラマにして、主人公サムのモデル、現在も現役のプログラマとして活躍している原田氏。現在はあるRPGの続編を制作中だとか

サムシリーズ収録について

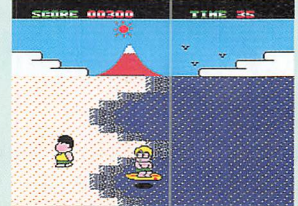
今回の付録ディスクにはゲームアーツのご厚意により、サムシリーズより『おさむちゃん潮干がり』を収録。

サムシリーズとは、コンパイルのディスクステーションの初期に収録されていたミニゲームシリーズ。ミニゲームとはいっても、アクションからパズル、シューティング、さらにはシミュレーションなどもあり、バラエティにとんだジャンルのひろさがウリだったともいえそう。

なお、くわしい遊び方については本誌の付録ディスクの使い方（P108〜）を参照のこと。

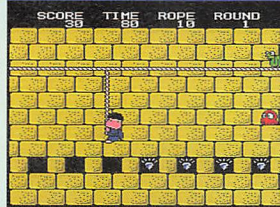
ほかにもサムシリーズには、『仮面ハラダーサム』や『テストドライバーサム』など、収録したいゲームがそろっているので、みんなからの要望が高ければ、次号では、こちらを収録する予定。

リクエストのあて先はP80の「サム入れて」のコーナーまで。

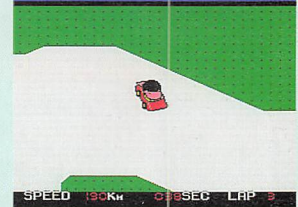
おさむちゃん潮干がり

↑さまざまな妨害にもめげずに潮干がり。♪チュラチュラチュラチュララ〜

ほかにも……

サムの冒険

SCORE 30 TIME 80 ROPE 10 ROUND 1

↑断崖絶壁が舞台のアクションゲーム。まるでクリフハンガー……、かなぁ？

テストドライバーサム

SPEED 130KM SEC LAP

↑ま、レースものですな。チューリップのBGMが妙にマッチしている

70年後半〜80年初頭。ゲームプログラムの夜明け

70年〜80年代というと、ソフトハウスという名前も存在しなかったころ。だからといってゲームソフトがなかったわけではない。プログラム少年たちが作ったプログラムをお店の人が買い取り、それをコピーして売っていた時代なのである。

とはいっても、ハード、ソフトともに情報が乏しいばかりか、だいいちパソコンそのものが高価であった時代である。そうやすやすと、勉強のできるものではないのは容易に推察できる。

「あのころは休みになると、秋葉原あたりの電器屋に朝早く駆け込んで、お店の掃除や手伝いはするからパソコンを触らせて、ってお願いしてました。専門書なんかろくにない時代だから、誰かが組んだゲームプログラムを解析したり、改造したりしてましたね」　（上坂氏）

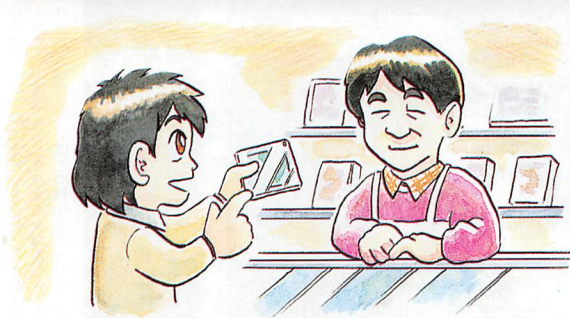
あのころのゲームプログラムはBASICオンリーがほとんどで、プロテクトもなかったから、LISTコマンドで簡単にリストをみることができた。

「でも、BASICのコマンドひとつをとっても何をやっているのかぜんぜんわからない。とりあえずプログラムを組んでみるんだけど、まず動かない。偶然動いても、どうしてなのかわからないから、かえって困ったとかね（笑）」　（上坂氏）

彼ら2人がマシン語をマスターしたのもそのころだという。

「当時マシン語でプログラムが組める人間はヒーローだったから、自分もマシン語をマスターしようとして、ハンドアセンブルでマシン語を書いていましたね」　（原田氏）

文字どおり、手探りでプログラムをマスターした2人である。

●電器街でにぎわう秋葉原。かってはプログラム少年の聖地でもあった（写真と本文とはまったく関係ありません）

80年後期。プログラム環境の変化

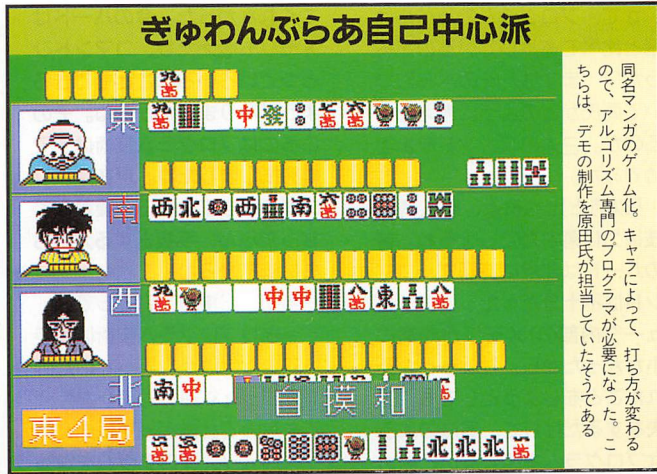
ソフトハウスもぼちぼちと出てきた80年代の後期、サムシリーズを毎月リリースしていたのも、ちょうどこのころにあたる。

ちなみに、サムシリーズはどのように作っていたのか聞いてみることにした。このころの開発ツールといえば、PC−98とアセンブラ。サムシリーズもPC−98のテキストエディタ上でプログラムを組み、PC−98のアセンブラツールでMSX用のマシン語プログラムを作っていたそうである。その理由は、やはりスピードである。とくにサムシリーズなど毎月出していたものについては何よりもスピードが優先されたのだろう。

また、C言語が注目されはじめたのもこのころ。サムシリーズの『仮面ハラダー』は、上坂さんにとってはMSX−Cで作成した初めてのゲーム。慣れないこともあってか、制作には10日かかったという。

80年代も終わりになると、これまでのゲーム１タイトルにつき、プログラマが１〜2人のみという制作姿勢も変わりはじめ、グラフィックやBGMなどは、それを得意とする専門の人たちに委ねられるようになった。その背景にあるのは、やはりゲームの規模が大きくなってきたことであろう。より高いクオリティが望まれ、またハードも高度なことができるようになってくれば、こうなったのもこれはとうぜんの成り行きだったいえるだろう。

サムシリーズより 仮面ハラダーサム

元ネタが、『仮面ノリダー』というところに時代の流れを感じさせる。サムシリーズの制作期間は短くて4時間、長くて10日。少人数で作っていたので大変だったとか

ぎゅわんぶらあ自己中心派

同名マンガのゲーム化。キャラによって、打ち方が変わるので、アルゴリズム専門のプログラマが必要になった。こちらは、デモの制作を原田氏が担当していたそうである

©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン

そして現在。プログラムの細分化

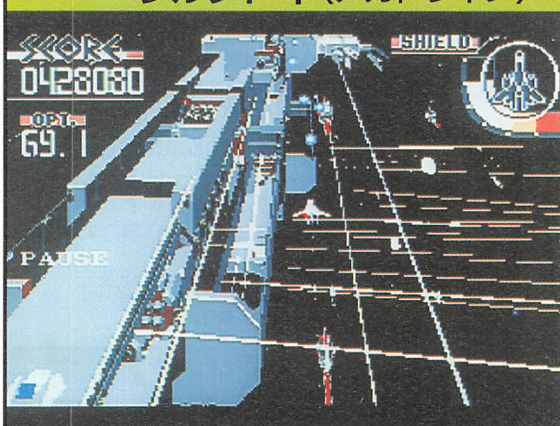
現在は、というとやっぱりマルチメディアが叫ばれる昨今。ハードも大きく進化し、ビデオ取り込みやポリゴンなどの新技術も導入されるようになり、さらに複雑、高度なものが望まれつつある。

ゲームの媒体としてのハードディスクやCD－ROMがあたりまえのようになってきた今では、その膨大なメモリに見合ったクオリティがのぞまれているだろうし、今後その方向はエスカレートしていくだろう。

そうなると、もはやいままでのように、じかにプログラムを打ち込んでいく方法では、打ち込みだけで何年もの時間が必要になってしまう。それにかわって、すべてのプログラムやデータの作成をカンタンな数値や文字の入力だけで済むようなツールが必要になってきたという。

数年ぐらい前まで、今ほどCD－ROMが普及していなかったころ、グラフィックやBGMは、それぞれのプログラムを作れば、こと足りたものが、そのデータだけでも膨大なものを作らなければならない今では、それぞれのパートを担当する1人1人にツールが必要になってきている。RPGでいえば、キャラのしゃべるセリフだけでも膨大なものになり、この入力や設定をもっとかんたんにするためのツールもあるという。

ゲームアーツではプログラマの役目自体、そのようなツールをつくる方向にかわりつつあるという。現在、原田氏が手掛けているRPGでは、一部のツール制作と、シナリオの入力に原田氏が当たっている。

シルフィード(メガドライブ)

かつて、PC－88で大ヒットした、3Dシューティングがメガ CDで復活。CD－ROMの大容量をデータにいかしポリゴンとは思えないほどの細かなグラフィックがウリ

LUNAR THE SILVER STAR(メガドライブ)

メガCDで92年6月に発売されたRPG。CD－ROMならではのビジュアルや音声をふんだんにとりいれ、波瀾にとんだストーリーが展開する

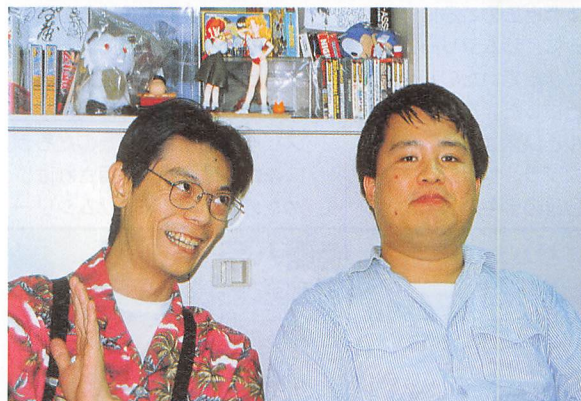
いまプログラムにもとめられることは？

さてと、ここまで話をうかがってみたところで、ゲームの内容や、ゲーム制作の体系はかなり高度で複雑なものに変貌していったものの、肝心のプログラムはどうなのだろうか。またこれからプログラマを目指す人、プログラムに求められていることとは何か、そのへんを両氏に聞いてみることにした。

プログラム技術は進歩したか？

さて、プログラムのレベルは昔と比べて進歩しているのだろうか？　まずは、そのへんについて両氏がどのように考えているのか。2人のコメントをまとめてみた。

「以前と比べると、職人的な技術力は落ちたでしょうね。昔のハードは非常に貧弱で、コマンドは不十分だったし、(コンピュータ内部の)メモリが非常に小さかったから、ちょっと大それたことをしようとしても、工夫をするだけして、魔法のようなプログラムを組まないと動いてくれなかった。今のハードはメモリも増えたし、コマンドひとつでいろいろなこともできるようになりましたからね。そのころにはプログラム技術はすでに完成しましたね。現在は、プログラムを工夫する必要がなくなったぶん、手抜きする人たちもいますからね」

当初、記事担当者としては、てっきりプログラム技術は進歩してきたとばかり思っていたのに、まったく逆の返事がかえってきたのでとまどってしまった。

「さいきん、プログラムを勉強しようとする人が少なくなってきたでしょう？　今の16ビットや32ビットのパソコンからプログラムの勉強を始めようとする人はDOSやら環境やらプログラム以前に覚えることは多すぎるし、プログラムそのものも高度なものになりすぎて、何から手をつけていいのやら分からない。かえって可哀相ですよ」

（上坂氏）

昔のころの話をユーモアを交えて話してくれた両氏。ちょっとこの写真はヤラセっぽいけどね

では、これからプログラムを勉強しようとする人は、いったいどうすればいいのだろうか？　その方法が残されているとしたらどんなことなのだろう？　両氏からの助言を仰いでみることにした。

基本はやっぱりBASIC

将来性のことも考えるとどんな言語を勉強すればいいのだろうか？　アセンブラ？　C言語？ それとも汎用マシンで使われているような高度な専門言語なのか？　アセンブラよりはC言語という声もあったものの、

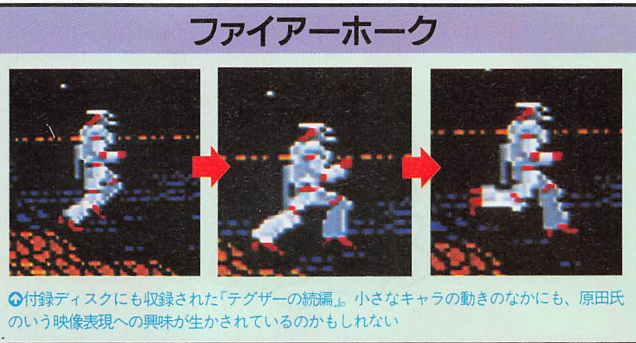
「でも､やっぱり基本はBASICですよ｡アセンブラやC言語は処理が早くなるぶん、いいかげんなプログラムを書いてもそれなりに早く動きますからね。どんな言語でプログラムを組んでもアルゴリズムなど根底の部分は同じだから、アセンブラやC言語でできてBASICではできないってことはないんですよ」　　　　　　　（上坂氏）

ではBASICでどんなことをすればいいのか？

「とにかくプログラムを組まないことには、何も始まりませんからね。文字が表示されるだけのプログラムでもいいし、ファンダムゲームのキャラクタパターンを書き換えてみてもいい。プログラムを組めば、いつの間にか上達しているものですよ。また、作ったプログラムは作りっぱなしではなく、見直すことも大事ですね。じっさい、プログラムを2行直しただけで、処理スピードが倍になることだってありましたから」　（上坂氏）

あと数学やアルゴリズムの知識は踏まえておけば、より能率的なプログラムが組めるようになるという。もちろん、それ以外の知識もあったほうがいい。余談だが、『ファイアーホーク』の中デモなどは原田氏が担当したそうで、映像表現への興味をプログラムに生かそうした結論でもあろう。

じゃあ、プログラムの勉強に最適なマシンというと、まあ、これが結論になるのだが、BASICのスピード、信頼性という点において、MSXが最適のマシンということになる。上坂氏にいわせるとMSXはまだ｢現役｣なのである。もう少し実力のある人たちは、今回収録したサムシリーズを解析して、プロのテク(?)を参考にしてみるといいだろう。

ファイアーホーク

↑付録ディスクにも収録された『テグザーの続編』。小さなキャラの動きのなかにも、原田氏のいう映像表現への興味が生かされているのかもしれない

ゲームアーツからのアドバイス

1．プログラムを組んでみないことには始まらない

2．作ったプログラムをいちどは読み直せ。改良すべきところが見えてくる

3．高校レベルの数学知識は、マスターしておく

ゲームアーツグッズがもらえるZ80クイズ

さて、最後にひかえるはゲームアーツのみなさんが今回特別に作ってくれたZ80クイズ。このクイズに答えて、ゲームアーツ特製ステッカーをもらっちゃおう。ということで、このクイズは超初心者向けと超上級者向けの2部門にわかれている。答えがわかった人は、どちらかの部門の解答すべてをハガキか封筒に明記して、以下のあて先まで送ってね。

〒105　東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN編集部ゲームの職人　Z80クイズ係○○部門(○○には超初心者か超上級者かの部門名を明記)

しめ切りは1月末日(必着)。超初心者向け問題の全問正解者から3名にステッカー大小1枚ずつ、超上級者向け問題の全問正解者から2名にステッカー大小3枚ずつを、セットにしてプレゼント。両部門の答えを同時に送っても構わないけど、どちらかいっぽうの部門でしか当選できないのであしからず。

●超初級者向け問題

1．Z80のマシン語で、Aレジスタにたレジスタの値を代入する命令は？
　①　A＝B
　②　LD　A，B
　③　A→B

2．Z80のマシン語【C9】にいちばん近いBASICの命令は？
　①　CALL
　②　GOSUB
　③　RETURN

3．Z80の【Z】とは？
　①　まじんがーZ
　②　かいけつズバット
　③　ザイログ

4．MSXはどこの商標
　①　アスキー
　②　マイクロソフト
　③　徳間書店

5．マシン語のプログラムを作るときに必要なのは？
　①　アセンブラ
　②　インタープリタ
　③　アフタヌーンのマンガ

6．次のうち、Z80を使っていないのはどれ？
　①　メガドライブ
　②　3DO
　③　MSX　ターボR

●超上級者向け問題

1．Z80の問題です。フラグ以外のレジスタをリセットしてください。ただし、以下の条件があります。
　条件1　フラグ以外のすべてのレジスタの値は変化してはいけません
　条件2　スタックは使いません
　条件3　3バイト以内とします

2．Z80の問題です。Cフラグが1のときに、Accの内容は0にしてください。ただし、以下の条件があります。
　条件1　変化してよいレジスタはBレジスタのみとします
　(ただし、Cフラグが0の場合、Accは0に変化)
　条件2　3バイト以内とします

3．Z80の問題です。CフラグのAccのMSB(最上位ビット)に入れてください。ただし、以下の条件があります。
　条件1　2バイト以内とします
　条件2　変化するレジスタはフラグとAccの上位1ビットのみです

↑黒字に輝くロゴがまぶしい特製ステッカー。サイズは、小さいほうがタテ30ミリ×ヨコ145ミリ、大きいほうはタテ40ミリ×145ミリ

今月の1本！

甦（よみがえ）る蓄音機　■東京都・リバウンドパスピボットドリブルMO-(19歳)

おお、これは素晴らしい。故・藤山一郎氏が口ぱくで『青い山脈』、『丘を越えて』を歌う（1、2キーで選択）。わたしたちは、それに合わせて合唱すればいい。この作品は、アイウエオの口の形を作っておき、歌に合わせてそれをアニメーションさせるのですが、いやはや、リバウンドパスピボットドリブルMOークン、偉大な人の作品なのでぜひ冒頭を飾らせていただきます。

⬆➡似顔絵としてもそうとうナイスなうえに、歌詞に合わせて口パクするのがすごい。さあ、みなさんもごいっしょにどうぞ！

翼竜⇨機関車の表現No.5
■兵庫県・うんこRomi(19歳)

翼竜のはばたきから汽車へと、えもいわれぬほどスムーズに移行、聴けば誰もが納得するサウンドのみの作品なり。

さて、作者のRomiから大胆な提案あり。また平民に戻ったのだが「もうこのさい称号はどうでもいいです。テレカもソフトもいらないので、永久称号『うんこ』をつけ『うんこRomi』とよんでほしいです。ウンコロミと音感も非常に歯切れよくなります」だって。このように素敵な提案を受け、躊躇（ちゅうちょ）する塾長ではない。喜んで、そう呼ばさせていただこう。うんこRomi、次回作にも期待してるぜ‼

規定部門
お題は「私がMSXに望むこと」

R801
■大阪府・鈴見咲君高(19歳)

はっはっは、こいつは笑ったなあ。今回の規定部門に寄せられた作品たちは、どうにもまじめだったりひねりが足らなかったりしてパンチを欠いていたのだが、この鈴見咲クン（M）のものは、しっかり1本まぬけなところがあってナイスだす。こういう規格になればヒットするかもね。でも、いくら機械だといっても、こういう足のたくさんある小さなモノが夜中に部屋のすみをゴソゴソと動きまわる姿は見たくない。

⬆➡たいしたことないなあと見ていたら、最後にグッと決められた

自由部門
押し寄せる笑い

泳ぐタコ
■東京都・ターンウェーデルンエッジヴィクトリア雄三T.Y.S Notos(17歳)

画面写真で見ると地味に見えるかもしれないけれど、これは実際にカーソルキーで操作するのがたのしい。また、加速度がついていくので、いったん動き出すとなかなかストップできないのだ。この浮遊感がなかなか海のなかにいる雰囲気をかもし出している。あー、作者のT.Y.S Notosは、ターンウェーデルンエッジヴィクトリア雄三として5段階称号を達成。ほめたたえるとともに、商品（未定）を授与する。

⬆タコを好きなように泳がせていて、加速度をつけすぎると、画面からはみ出て戻ってこなくなってしまう。要注意

塾長
■山梨県・弟子.今井(20歳)

あー、これはつくづくひどい。あんまりひどいのでサイヨーしてしまいました。山梨の弟子．今井（MS）、なーんも遠慮しない太い態度はいいんだかわるいんだか……。「始めは、後頭部がのびるようにしたのですが、エイリアンクイーンのようになってしまうのでやめました」とのこと。たしかに中学生の頃の塾長は、Hな本でちょっともっこりしていたような気がする。最近知り合いのミュージシャン宅におじゃましたら、話題のHなCD-ROM（Mac用）があったので、奥さんもまじえてゲラゲラ笑いながら楽しみました。

⬆はいはい、Hな本は男の基本さ。「おおーっ」と目が飛び出し、この後がいやー、ものすごいっス

AVフォーラム事務局

12－1月号掲載『壊れるビル』は、本当なら音を立ててくずれる作品なのに音が鳴らない、と作者の佐藤クンからハガキがきた。しかし、投稿されてきたのと、収録したのはまちがいなくおなじプログラム（だと思う）。すまん、わからないぞ佐藤クン。（ち）／うひょー、たまらん。最初見たときはボーゼンとさせてもらいましたが、今では下カーソルキーを押すと、それだけで○○○だよ。（シゲルより『シゲルさん用操り人形』の感想）

のどちんこ
■東京都・ターンウェーテルンエッジヴィクトリア雄三T.Y.S Notos(17歳)

人をなめとんのか？　といわれるようなSCREEN12モノの作品がこれ。5段階称号の最後を「雄三」で飾ったT.Y.S Notosだけのことはある。

実際に鏡の奥にある自分のものを見ると、こういう形ではないけれど、これはマンガ的な表現としておもしろいし、SCREEN12で描いただけあってリアルなのですな。ぶらんぶらんと揺れております。

↑グラデーションのかかったのどの奥で、ぶらんぶらんと揺れている濡れたやわらかそうな物体。寒さと乾燥に注意

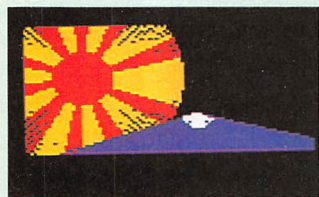
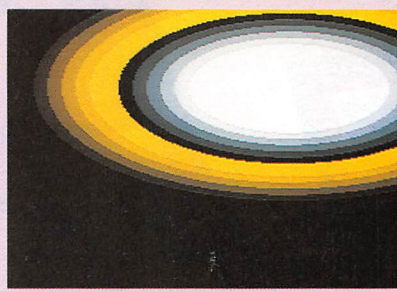
F.I.Sのお部屋

流れ星
■大分県・14歳

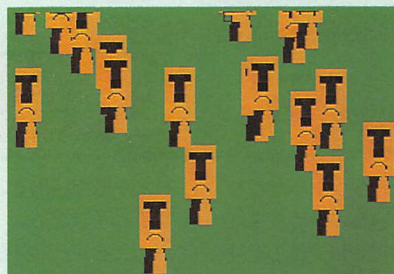
空から流れ星が「キーン」という音と共に落ちてくる……のは普通として、たまにカクカク動き、急に頭上を飛び去るUFOもいたりして。なるほど、確かに夜の空は人の心をそそるものがある。F.I.Sクン、1回お休みでしたが、この作品で再登場です。UFOは見た人と見てない人のあいだではずいぶん差があって、もう何回も見ている人があたりまえの現象のような口調で語るのはおもしろい。

↑うっく、頭上を極彩色で通過していくUFO。ズギューン

ストIIのあるステージ
■兵庫県・井上＝S＝雄矢(15歳)

フフフ、これはまあちょっとしたもとネタがあるわけですが、なにしろはやりものには弱い。始まるまで数分待つが、ファンの人たちにはおなじみのシーンです。井上＝S＝雄矢クン(MSX)は、あいだに受験がはさまったりして、ちょうど2年ぶりの登場です。全部で13本送ってきてくれたんだけど、なかにはJリーグのマークやアルシンドなど、サッカー関連作品もあった。

←キラキラとかがやく朝日は日本の象徴、新年おめでとうござんす

ノーマルモアイ像
■兵庫県・井上＝S＝雄矢(15歳)

井上＝S＝雄矢クンの2作目は、F.I.SのUFOに続く雑誌「ムー」的世界の作品です。震えたり、揺れたりするバージョンもあったんだけど、この静かなモノを採用した。モアイ像どうしが重なるときの表示が妙で、これも心をくすぐる。

冒険はどのみち危険がつきものなのは先刻承知。それにしても大航海時代の船乗りたちはムチャにもほどがある。この先どれだけ行っても陸地があるかどうか定かではないのに、とにかく先に進んでいくなんて命知らず。風船おじさんがムチャだったりするのとはちょっと種類が違うなあ。でもスティーブンソンの『宝島』、憧(あこが)れます。

↑ただひとつの方向をながめる顔と顔。なにを待ち望んでいるのか、今となってはひたすら謎である

波
■愛知県・村上穂高(19歳)

村上クン(MS)の作品は標準的なCOLOR切りかえによるもので、なかなかシンプルで美しい。数値をインプットすることで波の間隔を狭くしたり長くしたりできます。海に行くときの楽しみは、その季節と関係のない長編小説を持っていくこと。真夏なのにスティーブン・キングの『シャイニング』をずーっと読んで、寒々しい気分になったりするのはイカしてる。まあ、ほとんど海で泳がなくなった、大人の楽しみですけど。こういう、すっぽり抜けた時間にこそ、本を読むたのしみがある。

←冬の海辺で貝とたしなむのも楽し。あー寒そうだなあ

シゲルさん用操り人形
■山梨県・弟子.今井(20歳)

弟子、今井の2作目。『塾長』とおなじくあくまでおげれつ路線です。カーソルキーでちょっとした変化をするんだけど、上、左、右キーはまあいいとして、下キーはデンジャラス。シゲルさん自身のコメントは下欄外を参照されたし。ああ、作者のコメントに「『塾長』のほうは、プログラム的にも、ギャグ的にも、多少不満があるので辞退させてください」と書いてあるけど、もう載せてもうたがな。あれあれ。

↑それにしても顔が丸い。上キーでの「アヘ」という表情が、間が抜けていてナイスなんです

LEMMINGU
■神奈川県・ハラヤン(19歳)

はい、これも他機種の人気ゲームからの引用。レミングたちが画面の最下部をぞろぞろ……と歩いていく。似てるなあ、そっくりだ。ハラヤンくん(M)のおたよりには、コンピュータのデザインの話があったけど、いやあ、これからも安っぽくなっていく傾向は変わらないみたい。まあ、全体としてはやはり世界的な不況が効いてるのでしょう。どうにも「損はしない」という守りの姿勢が基本にあって、新しいものが生まれてくる躍動感が、パソコン業界にもとぼしい感じがしますねえ。

↑次から次から次から次から出てくるレミングの大集団。1人で生きていくことなど、考えもつかない生存形態だ

お題

塾長もかつては学生であって、受験戦争のなかで不自由な思いをしていたことが多々あったのだが、その後の「好きなことだけやるんだもーん」という世の中をなめた姿勢が功を奏したのかどうか、いまではすっかり楽〜に生きるおじさんだ。仕事らしきものもたのしんでいるとしかいいようのない有り様。では、塾生諸君のたのしみはいったいなんなのであろうか？　パソコン？　マンガ？　サッカー？　グルメ？　デート？　車？　酒？　タバコ？　マージャン？　広くみなさんの「たのしいこと」に関する作品を募集するざんす。作品以外にも、「これがたのしい」というお便りもちょーだい。締め切りは1月末日。あて先は80ページ参照のこと。では、さらばじゃ。

特典

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。　【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者には図書券500円ぶん、「MSXtR」達成者には希望の商品(ただし定価1万円以内)を授与。　【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

ファンダム

新年あけましておめでとう。ドイツからの投稿がふたたびあり、賛否両論のある格闘ゲームを掲載し、パオ、パオーのゾウアクションもあり、収録本数は10本でも内容たっぷり、笑いたっぷり。息絶えないでね。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

新境地をひらくグラフィックエディタ＋ゲーム10本！

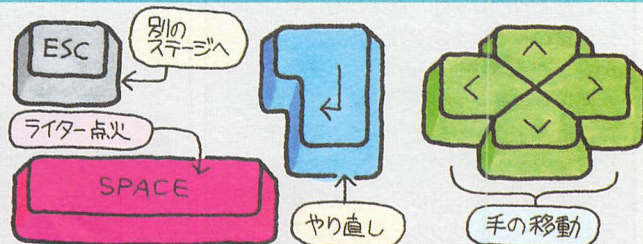
※Pはプログラムです。

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

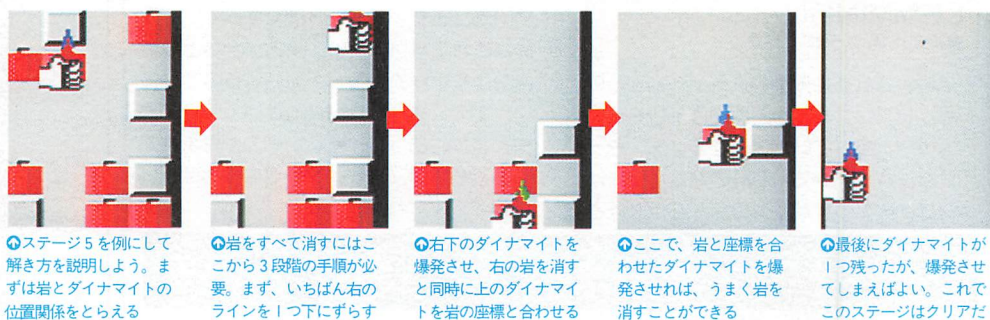
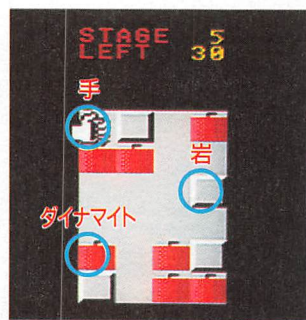
きれい好きのB型は爆弾で大そうじ
BLAST-IT ブラスト・イット

MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

by 塚原修

▶解説は56ページ

このゲームの目的は、画面上の岩とダイナマイトをすべて消してしまうこと。ダイナマイトのところへ手を移動し点火すると、そのダイナマイトは爆発し、爆風により上下左右の方向すべてが1キャラクタずつ外側に移動する。すき間がつまったりせず、ならんでいるキャラクタがそのまま移動してしまうので注意しよう。ちょっととっつきにくいかもしれないが、何度かプレイすればコツをつかめるはず。

岩は、4×6のゲームフィールド上から押し出すことにより消すことができる。

ところで、この『BLAST－IT』では、各ステージはランダムで選択される。現在のステージをパスしたいときは、ESCキーを押すことにより別のステージを選択することも可能。残りステージ数は"LEFT"で表示され、全30ステージをすべてクリアすればエンディングだ。なお、失敗した場合はリターンキーでそのステージをやりなおすこともできる。（郎太）

↑ステージ5を例にして解き方を説明しよう。まずは岩とダイナマイトの位置関係をとらえる

↑岩をすべて消すにはここから3段階の手順が必要。まず、いちばん右のラインを1つ下にずらす

↑右下のダイナマイトを爆発させ、右の岩を消すと同時に上のダイナマイトを岩の座標と合わせる

↑ここで、岩と座標を合わせたダイナマイトを爆発させれば、うまく岩を消すことができる

↑最後にダイナマイトが1つ残ったが、爆発させてしまえばよい。これでこのステージはクリアだ

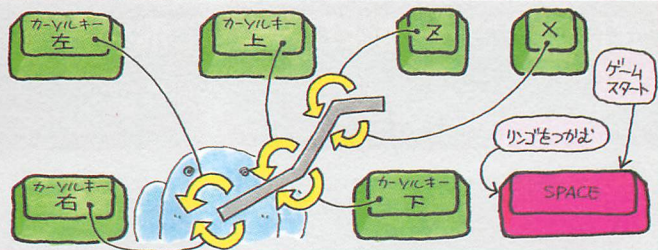
〈ステージエディットの説明〉 SHIFTキー＋ESCキーでエディットモードに入る。手をカーソルキーで移動させ、岩、ダイナマイトを配置したい場所でSELECTキー（SELECTキーを押すごとに床→岩→ダイナマイト→床と変わる）。ステージの上に表示してあるアルファベットの羅列は、エディットしているステージのステージデータ。これを行980からのステージデータのひとつと置きかえてセーブしておけば、エディットしたステージはいつでも遊べる。

食うか食われるかの熱いバトル！

EATING イーティング

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 堤倉人

▶解説は54ページ

プレイヤーがあやつる水色の象は、鼻が根元から先端まで3つの部分にわかれていて、カーソルキーの左右で根元、上下でまんなか、ZキーとXキーで先端の部分がそれぞれ左右に回転する。また、スペースキーを押すとリンゴをつかみ、スペースキーをはなすとリンゴをはなす。この鼻をうまく操って、飼育係から投げられたリンゴをうまく口まで運ぶのだ。

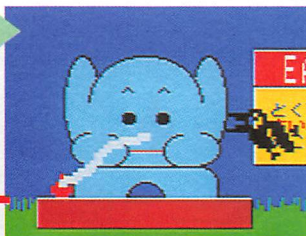
空から、リンゴをねらってカラスがやってくるので、さっさと食べてしまわないとカラスに横取りされてしまう。無事に食べることができれば1点。カラスに食べられると、「のこり」がひとつ減ってしまい、「のこり」が0のときにさらに食べられてしまうとゲームオーバー。カラスに食べられずに連続して食べていくと入る得点が2点、4点と倍になっていく。点が増えるごとにカラスもすばやくなっていくぞ。（お）

仁義なきお食事のながれ

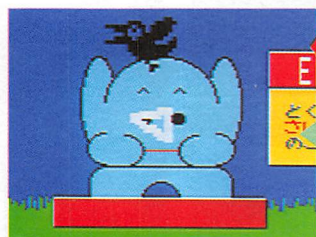
鼻を自由自在に動かすのは、じつはとてつもなくたいへんだ。リンゴをつかむには鼻の先端がリンゴと重なったときにスペースキーを押す。また、押し続けているあいだはリンゴをつかみ、口の近くでスペースキーをはなすとリンゴが食べられる。

キャッチ！

➲飼育係からリンゴが投げられたら、鼻をうまく動かしてリンゴに重ねる。よし、ここでスペースキーだ！

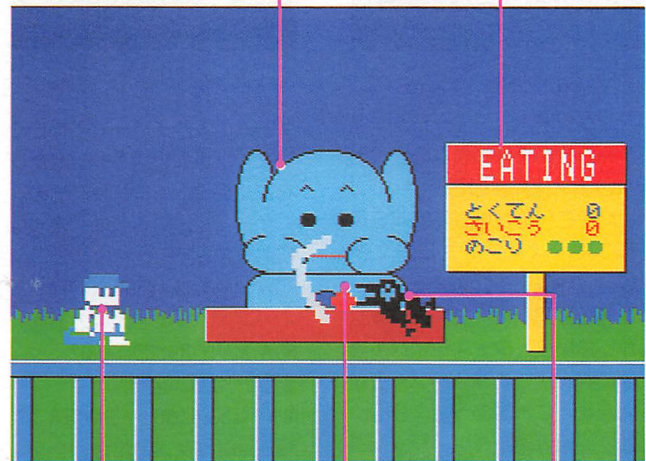
ググッ

➲スペースキーを押したまま鼻を動かして、リンゴを口まで運ぶ。おっ、どんどんカラスが近づいてるぞ。いそげ！

アーン

➲ここでスペースキーをはなすと、口が開いてリンゴを食べることができる。あまり上すぎたりしても食べられない

モグモグ

➲モグモグとリンゴを食べる。カラスはスゴスゴと飛び去る。至福のひととき。しかし、次はさらにてごわいカラスがリンゴを襲う

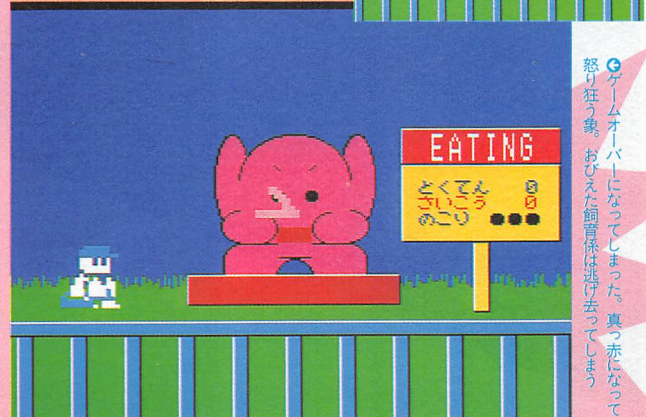
象
水色の象。そう思えば象に見えないこともないだろう。つぶらな瞳がチャームポイント。

かんばん
現在の得点、最高得点、のこりのリンゴ数が表示される電光掲示板。

飼育係
リンゴをただ投げるだけの男。もうちょっと、象に親切にしてあげてもいいと思うのだが……。

リンゴ
おいしいリンゴ。でも、投げても割れないかたいリンゴ。

カラス
すばやく、確実にリンゴにせまるカラス。てごわい。

➲むうぅ、ぬかったわぁ。カラスにリンゴを横取りされてしまったところ。おもわず冷や汗タラリ

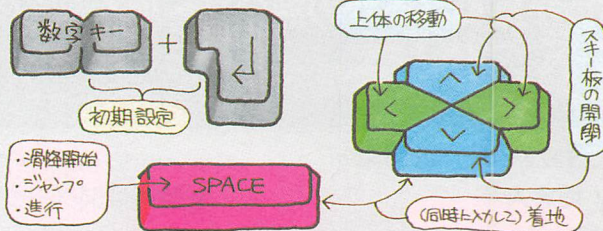
ムカー！

➲ゲームオーバーになってしまった。真っ赤になって怒り狂う象。おびえた飼育係は逃げ去ってしまう

足に翼をつけ、誰よりも遠くに飛べ！

SKI-JUMP スキー・ジャンプ

MSX turbo R 専用

by MP

※ターボRは高速モードで

↑タイトルより、ターボRのマークが目立つタイトル画面。ターボR専用だからか

HOW MANY PLAYERS(1-4)? 4
HOW MANY ROUNDS(1-8)? 5
RUN-LENGH(LONG 0-SHORTER 3)? 0
WIND(YES=1/NO=0)? 0

↑「WIND」をYESに設定しても、風の風力風向きといった表示はない

↑青い空、白い雪にはさまれてジャンパーは飛んでいく

ファンダムでスキージャンプゲームといえば有名なのが、NAGI－P SOFT作の『JUMPERの挑戦』(1991年6月号、スーパープロコレ2に掲載)。ハイパー式(スペースキーを連打)のジャンプゲームで、むかしのMSXフェスティバルではこれを使ってジャンプ大会が開かれたこともあった。今回、ここに紹介するスキージャンプゲームは、ハイパー式の操作ではなく、現実のスキージャンプをよくシミュレートしたもの。

ゲームを始める前に、まずは初期設定を行う。

HOW MANY PLAYERS(1－4)?
1～4人のプレイ人数の選択。

HOW MANY ROUND(1－8)?
ラウンド数の選択。

RUN－LENGE(LONG 0－SHORTER 3)?
滑走距離の長さの設定。

WIND(YES＝1/NO＝0)?
風の影響を受けるようにするかしないかの選択。

以上の設定を終えて、プレイヤー1から順番にやっていく。

ジャンプ台にジャンパーが登場し、スペースキーを押して滑降を開始する。画面が切り換わると、踏み切ってジャンプ！ この踏み切る位置が飛距離に影響をあたえる。また、飛距離を伸ばすには姿勢を前傾させ、板を開きV字にさせることだ。板の開閉は画面の右上で見る。

地面が近づいてきたら着地を行う。着地は前傾だった姿勢をもとにもどし、カーソルキーの下とスペースキーを同時に入力する。いくら遠くに飛んでいようが、着地に失敗すれば飛距離は0メートル。そうならないように、見事、着地をキメて、ジャンプし終わったときの満足感を味わってほしい。

何人かでプレイしている場合は順番に交代してトライ。1ラウンドにつき4回トライ、そのうちのベスト3を合計したスコアがスコア表示画面のいちばん下に表示される。 (ち)

145mジャンプに挑戦

最初、ほとんどの人は着地も満足にできず、コケたまま画面左に消えていくことだろう。ここではゲームのほぼ全景を使って、トップジャンパーになるためのコツを教えよう。ちなみに145メートルという飛距離は編集部のOrcが出したものです。

1 滑降

ジャンプ台の頂上に立ち、これから滑降を開始する。滑り出す前にこれからのジャンプのイメージを作っておくのもいいだろう

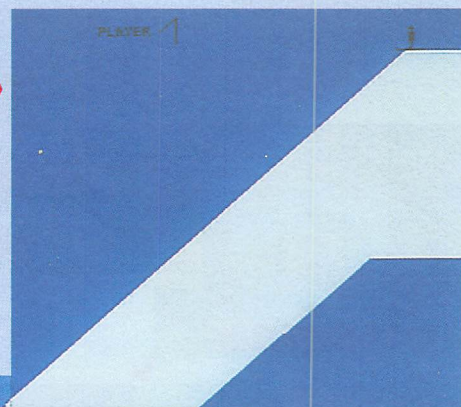
2 ジャンプ！

いいスコアを出すには踏み切りが大事。板がジャンプ台からちょっとはみ出した位置で踏み切るのがベストらしい。また、なにもしなくても勝手にジャンプする

3 前傾姿勢

踏み切った直後に前傾姿勢を作り、板を右の写真のようにV字形にする。これらの作業はスムーズに行おう

4 着地

最後に華麗な着地でジャンプをしめくくろう。確実に着地をしたいなら余裕をもって行うこと。しかし、地面に激突するギリギリまでねばって着地しないといい記録は出せない

←飛び終わるごとに飛距離を表示。スコア欄のいちばん下がラウンドスコア、その上がベストスコア

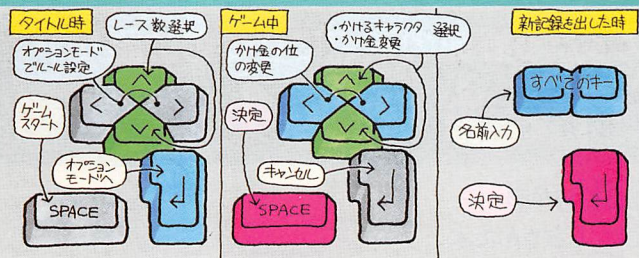
→着地に失敗するとぐちゃっとつぶれたカッコウで滑るはめに

※登稿時の『SKI－JUMP』は、設定したラウンド終了後にBGMが鳴りましたが、著作権の都合によりBGMの部分をカットして、今回収録しています。

命をかけた走りにわびさびを感じる

虫達の競走

MSX MSX2/2+ RAM64K
by G-SOFT

※ターボRは標準モードで

このゲームは、いわゆるひとつの競馬ゲーム。しかし、走るのはミミズ、バッタなどといった虫たち。しかも、途中で死んだり、寝てしまったりという虫たちの演出がマヌケで、ついつい賭けはそっちのけで燃えてしまうのだ。

■あそびかた

まず、タイトル画面のところで、カーソルキーの上下によって、1～9のあいだで何レースまでやるかを決める。また、リターンキーでオプションモード(後述)になる。

ゲームは単純で、各レースごとに出走する4匹の虫のなかから下の虫データ一覧などを参考にして1匹を選んで、所持金のなかから好きな額を賭けるだけ。レースの結果によって、1等になった虫に賭けていたら倍率に応じて金が増え、はずれたら賭けた金はなくなる。先に決めた回数だけレースを行い、途中で所持金がなくなったらゲームオーバー。最高額を出すと、名前を登録することができる。

レースの途中で、虫たちは死んだり寝たりしてしまう。これによって、運やカンに頼る要素が大きくなっている。死にやすさは虫によってちがうが、寝やすさはすべておなじ。死んだ虫はその時点で負けになってしまい、3匹が死ぬと、生き残った1匹の勝ちになる。また、寝ている虫は、目をさますまで走ることができない。このふたつの要素は、オプションモードで、なくすこともできる。

■虫データの意味

走力……走るスピード。大きいほど速い

死にやすさ……死ぬ可能性。大きいほど死にやすい

耐える温度……その虫が快適に動ける温度。この温度を超えると、走力が落ちる

倍率……その虫が勝ったときの賞金の倍率。この値で一定

(お)

レース途中、ほかの3匹があいついで死亡し、スライムの勝利となった

お金の賭け方

まずはどの虫に賭けるかを選ぶ。カーソルキーの上下で、青いカーソルを動かし、スペースキーで決定する。

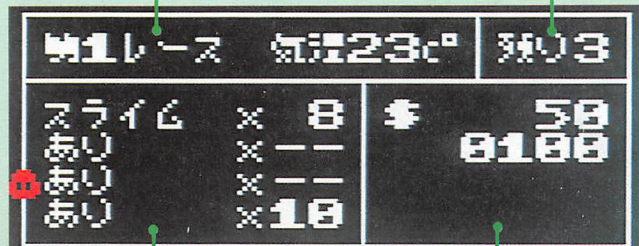
金額は、カーソルキー左右でケタを選び、上下で額を増減させ、スペースキーで決定。

レーススタート

レース番号、気温

レース番号は第1～第9まである。気温は、虫たちの走力に大きく影響するので、常に注意。

残りレース数

最終レースまでの残りレース数。ここを見ながら金の配分を決めるといいだろう。

出走虫一覧

出走する虫の名前と倍率が表示される。倍率が「ーー」となっている虫はすでに死亡。

所持金

$のところには所持金、その下には、賭けた金額が表示されている。

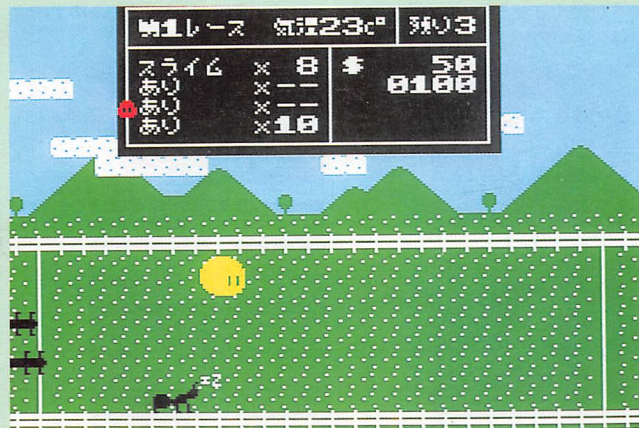
虫データ一覧

姿	名前	走力	死にやすさ	耐える気温	倍率
	スライム	1	1	22	8
	かえる	3	5	24	3
	あり	2	6	28	10
	みみず	2	5	25	6
	こびと	5	10	26	5
	ばった	3	8	25	2

死亡

「○○はいきたえた」のメッセージが出て死んでしまう。すでにレース失格。

睡眠

「○○はねてしまった」のメッセージが出て、眠ってしまう。起きるまで動けない。

かくとう野郎の頂点に立つのは誰か？

The かくとう4

MSX turbo R 専用

※ターボRは高速モードで

by 上ちゃんだよ

↑「2P MODE」のキャラ選択では、一度決めたキャラをBボタンでキャンセルできる

↑真の実力が試される同キャラ対戦。色違いのキャラが登場する

↑連続でダメージを受けると気絶して、しばらくは何もできなくなってしまう。こんなときはキーの左右を連打すると、早く立ち直ることができる

92年11月号掲載の『The かくとう3』で、全身全霊、死力をつくし力と技を競いあった格闘家たちが復活。今度は町内格闘大会を舞台に、忍者やプロレスラー、そして格闘ゲームお約束の女の子(おいおい)まで登場するぞ。

ゲームモードは「1P MODE」と「2P MODE」の2つ。「1P MODE」はコンピュータが担当する8人と次々に闘い、全員倒すとエンディングを見ることができる。「2P MODE」は人間同志の対戦モード。お互いに好きなキャラを選択して闘う、1試合が終わるごとに、キャラを選択し直すことができる。そうそう、今度は同キャラ対戦も可能になった。これで、キャラの奪いあいでケンカしなくてすむぞ。

ルールは、時間制限ありの3本勝負。ありとあらゆる技を駆使し、相手の体力をなくしてしまえば1本取ったことになる。なお、体力は画面上のゲージで表示。制限時間までに勝負がつかなかったら、残り体力の多いほうが1本で、同じ場合は引き分け(ノーゲーム)。さきに2本取ったほうが勝者となる。

さて、このゲームの登場キャラは前作と同じ8人。ただし、前作に登場したマイケルとマスターサンプン以外は、まったくの新キャラなのだ。しかも、パンチやキックの基本技もグ〜ンと充実し、おまけに投げまでできるようになったから、前作とは似て非なるゲームになっているといって過言ではない。前作を知らない人はもちろん、前作を骨までしゃぶりつくしたキミも、最強の座を目指して闘うしかない！　(シゲル)

基本技

パンチとキックは立っている状態はもちろん、ジャンプ中やしゃがんでいる状態からも出すことができる。パンチに比べると威力やリーチに優れているぶんキックのほうが使えるだろう。ただし、スキは大きいので、無意味に出すのは死をまねく。パンチは相手と密着していないと当たらない反面、スキは小さい。また、パンチをくらって相手がのけぞっているあいだに、すばやく必殺技コマンドを入力をしておけば、連続技として成立する。コンピュータのあやつるプレイヤーが使ってくるので研究してみるのも一興。

→立ちキック。接近すれば2発入る

→しゃがみキック。相手を転ばすことができる

→マスターサンプンだと、パンチからのローリングアタックが決めやすい

ガード

相手のいる逆方向にキーを入れれば、攻撃を防御(ガード)することができる。ガードは、立ちガードとしゃがみガードのふたつ。相手の立ち攻撃はどのガードでも防御できるが、ジャンプ攻撃はしゃがみガードでは防御できないし、しゃがみ攻撃は立ちガードしても無意味、とガードを使い分ける必要がある。また、必殺技はガードしても体力が少し減ってしまうし、投げは防御できないことにも注意。

↑危ないと思ったら迷わずガード。余計なダメージを受けないことが勝利の秘訣だ

投げ

地上にいる相手に接近して、キーを左右どちらかに入れながら、A、Bボタンを同時に押すと相手を投げることができる。キャラによる投げの間合いの違いはない。間合いが離れているときや、倒れた相手が起き上がる瞬間などは投げることができない。かりに投げようとしても、つかみそこねたモーションをとってしまい、大きなスキを見せてしまうことになる。

↑ガードばかりして、攻めてこない奴は投げてしまえ！　決まるとかっこいいぞ

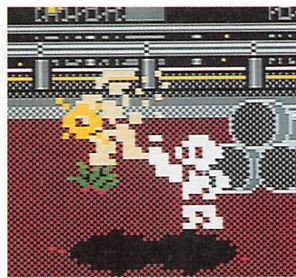
※『The　かくとう4』を付録ディスクから解凍後、実行すると正常に動かない可能性があります。詳しくは111ページの「ファンダムGAMES」を読んでね。

いつでも挑戦を待ってるぜ！

ここでは、ゲームに登場する格闘家たちのプロフィール＆必殺技を紹介しよう。必殺技の出し方で"⇩⇧＋A"となっているのは、最初に操作キーの下を押して、次に上と同時にAボタンを押すことを示している。なお、この必殺技の出し方はキャラが右向きのときで、左向きのときは操作の左右が逆になることに注意。

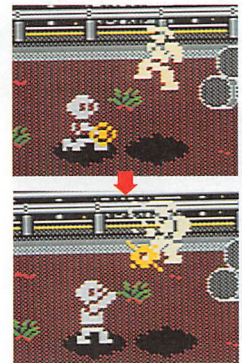
わきげさくれつ！ マイケル

前作のかくとう3に続いて、このゲームの主人公。見かけによらず力は強く、必殺技の威力も大きい。

●必殺技
わきげ　⇩⇧＋A
ロケットひざげり　⇩⇦＋B
旋風脚　ジャンプ中に⇩＋B

⇧やはりマイケルは、わきげにつきる。相手をふっ飛ばす快感は健在だ

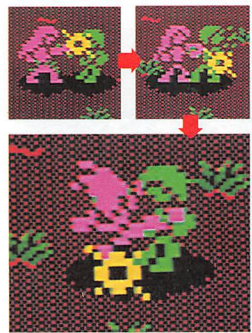
打倒！マイケル マスターサンプン

マイケルとは良きライバル。3つの必殺技のうちの2つはジャンプ中にも出せるので、相手のリズムをはずすような闘い方がよさそうだ。

●必殺技
ローリングアタック　⇦⇨＋A
はたきげり　⇩⇦＋B
パワーボール　⇦⇩⇧＋A

⇦パワーボールは攻撃範囲が広いものの、出すときのスキが大きいので、相手の動きを先読みしていないと使えない

華麗なる女闘士 クリス・シャーナル

日米混血の女性格闘家。フィリア・シャーナルと双子姉妹。スクリューセイバーはマイケルのわきげに比べると、攻撃範囲が広く、使い勝手に優れている。

●必殺技
スクリューセイバー　⇩⇧＋B
三連撃（さんれんげき）⇦⇩⇘＋A

⇦パンチ⇩ひじ打ち⇩回し蹴りをくらわす三連撃。見た目よりも攻撃範囲が広く、強い

闘うロッカー 光山巧

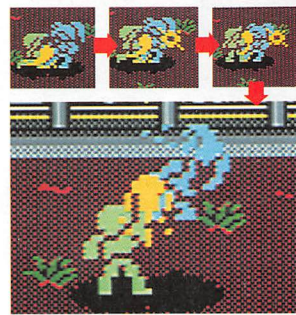
ロックとキックの天才。ロックのリズムに乗り、目にも止まらぬキックの連打を浴びせてくる。

●必殺技
マッハキック　立った状態でB
フットカット　⇙⇨＋B
超マッハキック　自体力が¼以下のとき、敵のそばで⇦⇨＋B

⇧⇨相手がジャンプしていようがおかまいなしに、相手を痛めつけてしまう

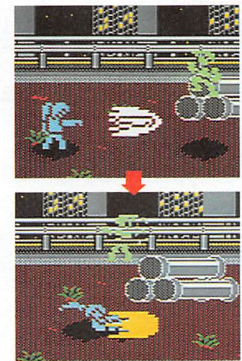
大地の力が味方 服部竜郎

大地の気を集めることができる気巧術師。必殺技はすべて大地の気を使うもので、近づいたらスライドアッパー、離れたらオーラキャノンと間合いに関係なく闘えるのが強み。

●必殺技
スライドアッパー　⇨⇨＋A
オーラキャノン　⇩⇦＋A

⇧スライドアッパーは技の出だしが無敵なうえ、接近していれば最大4発入る

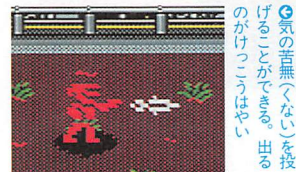
妹には負けられない フィリア・シャーナル

クリスの双子の姉、もうひとりの女性格闘家。体内の気を自在にコントロールすることができる彼女は、気を飛ばして攻撃することも難なくやってのける。

●必殺技
オーラスライディング　⇦にしばらく溜めてから⇨＋B
フライングナックル　⇩⇨＋A

⇦フライングナックルで相手を飛ばして、落ちてきたところをオーラスライディングで転ばすのが基本戦法といえる

すばやさが身上でござる ハンゾウ

見たまんまの忍者。さいきん、忍者としての仕事がなくなり、修行と称してストリートファイトをしている。最高のスピードとジャンプ力を武器に日本刀を振り回す。銃刀法違反だ。

●必殺技
竜巻の術　⇨⇦＋B
気巧苦無の術　⇙⇘＋A

⇦気の苦無（くない）を投げることができる。出るのがけっこうはやい

⇨忍者のハンゾウは高いジャンプを武器に上空から攻撃。空中戦を得意とする

怪力無双のプロレスラー 陸男

現役のプロレスラー。動きは鈍いがパワーは強力。ハイパーアトミックドロップは最大の破壊力を秘める。

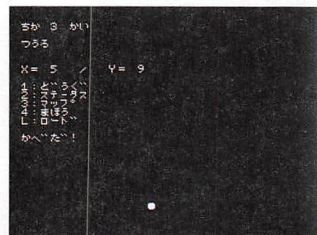
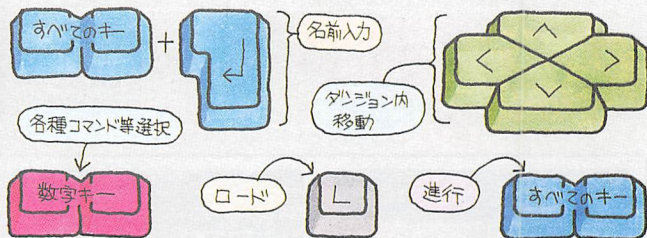
●必殺技
ハイパーアトミックドロップ　敵のそばで⇩⇦⇨＋A
スーパーボディプレス　⇩⇧＋B

⇦ハイパーアトミックドロップはコマンドが難しいものの、マスターすれば一発逆転も可能

幻の洞窟をさまよう、想像力RPG

ILLUSION WALKER イリュージョン・ウォーカー

MSX 2/2+ VRAM64K
by CreA

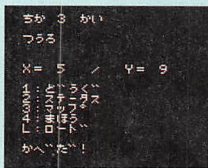
※ターボRは標準モードで

↑と、見たまんまのシンプルなゲーム画面。下の"●"はキー入力待ちであることを示す

マップは文字フォント、モンスターも名前だけで、グラフィックはいっさいなし。そして、戦闘はジャンケン勝負のRPG。それでも、アイテムや魔法はちゃんとあるし、ビジュアルだってキミの想像力しだいで、いくらでもイメージがふくらむはず。

ゲームを最初から始めるときは「はじめから」を選び名前を入力してスタート。セーブファイルがあれば、「つづく」を選んで、ファイル番号(1－3)を選べば、以前にセーブした時点から続けてプレイできる。

最初、勇者(プレイヤー)は洞窟の地下1階にいる。まずはすぐ右上の街に入ろう。勇者が死ぬとゲームオーバーなので、街でセーブするのだ。まっくらな洞窟のなかでは、コンパスは必需品、その階のマップと位置を知ることができる。まずは弱い敵を倒してお金を稼ぎ、コンパスを購入しよう。あとは勇者を鍛え、地下8階にいるという魔王をうち倒すのだ。 (シゲル)

度胸(どきょう)とジャンケンで迷宮を探索

通路にて

洞窟の移動はカーソルの4方向。移動時にはモンスターと戦闘することもある。画面左上のコマンドは、対応した数字キーまたは、アルファベットキーを押して実行する。

●移動時のコマンド説明

1:どうぐ	ナオルの剣を使う
2:ステータス	ステータスを見る。見方は右参照
3:マップ	洞窟のマップを見る
4:まほう	魔法を唱える
L:ロード	セーブしたデータをロードする。その際はファイル番号(1～3)を入力する

マップを見る

マップは、いま現在いる階のコンパスを持っていないと見ることができない。ほかの階のマップがあれば、「マップ」コマンド実行後、その階の数字を入力することで、マップを見ることができる。

●マップの記号の意味(一部のみ。あとは自分で探ろう/)

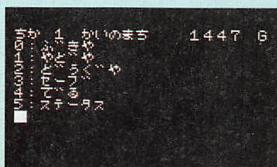
大:勇者　♥:街　■:かべ
?:ワープ　V:下り階段　∧:上がり階段

戦闘

戦闘は基本的にコマンド入力&ターン制。ただし「たたかう」コマンドを選ぶと、モンスターとのジャンケンとなり、勝つと一方的に攻撃できる。あいこはもういちどジャンケン。負ければ一方的に攻撃をくらってしまう。

●戦闘時のコマンド説明

1:こうげき	持っている武器で攻撃する。グー、チョキー、パー(1～3)を選択する
2:じゅもん	魔法を唱える
3:どうぐ	アイテムを使う
4:にげる	逃げ出す。成功するとは限らない

街の中では

街ではゲームデータのセーブ(ファイル番号を選択して)できる。すべてのファイルにセーブしてある場合は、データを消してもかまわないファイルを指定しよう。

●街の中でのコマンド説明

0:ぶきや	武器を買う
1:やどや	宿屋に泊まる(HP・MPが回復)
2:どうぐや	アイテムを買う
3:セーブ	ゲームデータをディスクに保存する
4:でる	街を出る
5:ステータス	ステータスを見る

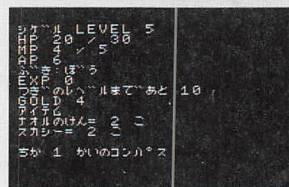
ステータスの見方

LEVEL:勇者のレベル数　HP:勇者の体力。0になるとゲームオーバー　MP:0になると魔法は使えない　AP:攻撃力　ぶき:装備している武器　EXP:経験値。その下はレベルアップに必要な経験値　GOLD:手持ちのお金　アイテム:手持ちのアイテム

表1◎アイテム(街によって値段は異なる)

名前	効果
ナオルの剣	HPを回復
スカシー	戦闘のジャンケンで敵が何をだすのか一度だけわかる
コンパス	その階のマップと座標をみることができる

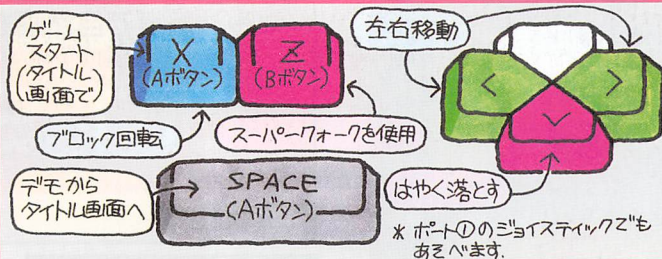
表2◎魔法(消費MPはどれも1ポイント)

名前	効果
ワプ	最後に入った街へワープ
ナオル	HPを最大HPの2/3だけ回復する
アタク	敵に(自分のレベル)/2+1のダメージをあたえる

表3◎武器

名前	値段	攻撃力
棒	5G	1
剣	20G	3
鉄の剣	60G	4
鋼の剣	150G	6
ゴールデンソード	500G	9
ディフェンダー	800G	14

赤+青+緑=白色爆発&大連鎖パズル
HADRON ハドロン

MSX2+以降
by 福留英明

↑タイトル画面でなにもしないでいるとデモが始まる
↑赤と青が重なって紫になったところに、緑を重ねて……
↑ハドロン! 3色重なったクォークとそのとなりがいっしょに消える
↑緑と青が重なって水色になったところに、赤を重ねてハドロンさせる
↑スーパークォークを使って大連鎖をねらう

↑3色のクォークが重なりあってカラフルなパズルゲームを演出。どの色とどの色が重なると、何色になるか覚えておこう

ターボR専用ゲームを作ってくるのがうまい福留クンの今回の作品は落ちものパズルである。ブロックを並べて消すのではなく、3色の玉をひとつに重ねてブロックを消すというのが新鮮なパズルゲームだ。

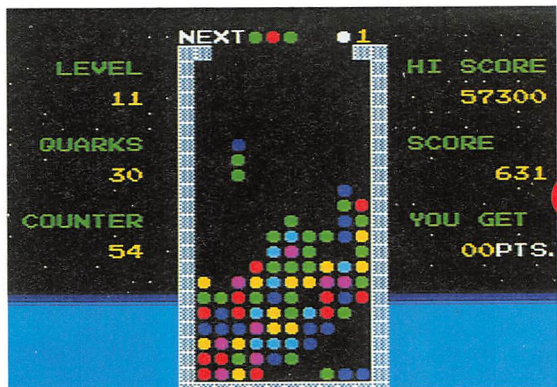
ゲームスタートせず、タイトル画面でボーっとしてると、ゲームの解説をしてくれるデモが始まる。「まあ、それを見てこのゲームを遊んでください」ですませてしまうと本文に空白ができるので、ゲームの紹介をつづけよう。

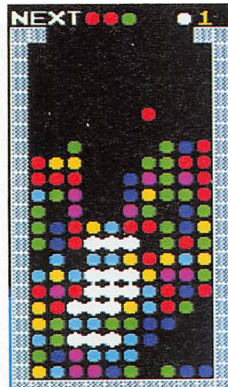
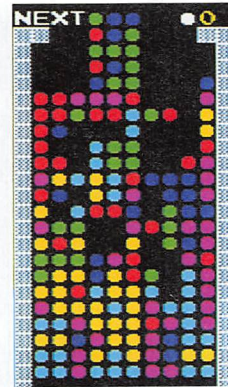
ゲームスタートすると上から赤、青、緑の玉(クォーク)3個を適当に組み合わせたブロックが落ちてくる。それを回転させたりして積んでいく。下のクォークの色と積んだクォークの色がおなじなら、そのクォークを含むブロックは上に積まれる。ちがう色の場合、下におなじ色のクォークがくるか、もしくは底まで落ちるあいだまで、ちがう色のブロックを通り抜け、重なりあう。赤、青、緑のクォークを重ね白いクォークを作ることを「ハドロン」と呼び、ハドロンが完成すると、白いクォークはその左右のクォークをまきこんでブロックを消す。

上までブロックを積み上げてしまうとゲームオーバーだ。

だいぶブロックを積んでしまい、ゲームオーバー寸前のピンチを救ってくれるのが「スーパークォーク」という白い玉。これを使うと上から白い玉が落ちてきて、ブロックをすり抜け最下部でくだけ散る。つまりスーパークォークは最下部の好きな場所をハドロンにしてブロックを消すことのできる爆弾なのだ。これによって巻き起こる連鎖反応がダイナミックでおもしろい。いつでもスーパークォークを使うことができ、画面上部に表示してある「NEXT」の横の白い玉の数字がその残数。

しかし、なかなかゲームオーバーにならないゲームだ。スコアを出しすぎて、エラーが出たらどうしよう。(ち)

↑積まれたブロックのなかをすり抜け、スーパークォークが炸裂!

↑「QUARKS」は消したクォークの数。「COUNTER」は落としたブロックの数で、これに応じてレベルが、レベルに応じて「YOU GET」のポイントが上がる

↑紫のクォークに緑を重ねてハドロン! 連鎖も起こりそう

↑積まれた状態にスーパークォーク投下。こんなにハドロンが発生

↑956173点でゲームオーバー。底が開きクォークが消えていく

セル画感覚で自然画を描こう

OuT-SeT Ver.2.8

MSX 2+以降

by 大羽なお

本邦初! スクリーン10のグラフィックエディタが登場。MSX2+以降で扱える自然画モードが思いのままに。今まででは考えられない超美麗CGもキミの腕しだい。

スクリーン10をどうあつかうか

今まで自然画を扱うツールはほとんどなく、スクリーン12を扱えるグラフサウルスがあったが、それもすごく使いやすいとはいいがたいものだった。自然画モードではYJKという色の扱いかたをするのだが、かなりくせがあるからだ。

この『OuT−SeT』はスクリーン12でなくスクリーン10を使う。スクリーン10はRGBとYJKが混在したスクリーンモードである。

『OuT−SeT』ではこの一見複雑になりそうな2種類の区別を2つのモードを用意することによって行っている。JKとY/Rの2モードだ。

Y/Rモードのときは個々のドットが、Yで描いたときはYJK、RGBで描いたときはRGBになる。JKモードのときにはそのドットのYに応じた色あいを置いていく。Y/RモードとJKモードとで描かれる画面は完全に独立している。

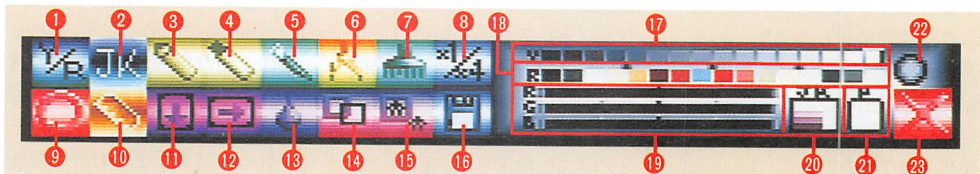
グラデーションさせたい場所をYで塗る

すると文字にグラデーションがかかる

すっきりまとめたコマンドアイコン

16個並んだコマンドアイコンの左上の①②がY/RとJKのモードを切り換えるアイコン。③〜⑯には各種コマンドが割り振られているが、このコマンド数は㉒の拡張ボタンとの組み合わせにより、倍に増える。Y/RとJKの違いによっても動作が違うので、58ページの各状態のコマンド表を見てほしい。

「拡大」しているときは「えんぴつ」はそのまま使えるが、そのほかの機能は「ダイレクトライティング」になる。これは画面全体に対して一度だけその効果がつかえるもの。

ほかの拡張時の効果や今回書いていない便利な機能については次号であらためて詳しく説明する予定。

①Y/Rモードへ。二重に指定するとフィルターがかかりJKが見えなくなる。
②JKモードへ。二重に指定するとフィルターがかかりY/Rが見えなくなる。
③えんぴつ。JKのときは1×4ドット。自由線や点などを描く。
④マジック。4×4ドット。太い線を描くときに使う。
⑤筆。JKのときは下地の色と選択色を混ぜ合わせながら描く。Y/Rだとスプレー効果に。
⑥コンパス。円や楕円を描く。ガイドの四角は正方形のときには明るく光るので真円を描くときにはよく見ていよう。JKのときはグラデーションで塗りつぶした円。
⑦ベタ塗り。おなじ色が続いているときに選択色で塗りつぶす。複雑な形のときは塗り残しがでるので何度も指定する。
⑧拡大。4倍に拡大する。画面はフルサイズ。えんぴつのみ使用可能。もう一度クリックすると元に戻る。
⑨ムーブ。全体の画面の中の現在の表示位置を変更する。1度目のクリックで全体画面が出て、2度目でグリッドが描かれて移動できる。拡大モードでも使用可能。キャンセルは右クリック。
⑩定規。直線を引く。Y/Rでは連続直線になり、JKは設定した2点をもとにそれを一辺とした四角形を描く。このときガイドの線が出るので3点めを指定。
⑪⑫グラデーション。それぞれ縦方向や横方向へ、選択色から㉑のPボックスに指定してある色へと少しずつYとJKを変化させながら塗りつぶす。
⑬エフェクト。ボカシ効果を加える。指定には範囲を四角で囲む。時間がかかるので使うときには注意。
⑭コピー1。通常のコピー。
⑮コピー2。Y=0かつJK=0の部分を透明色としてコピーする。
⑯ディスク。右ページ参照。
⑰Y(明るさ)。いちばん左がY=0で順に15まで。クリックで選択。
⑱RGBパレット。スクリーン5や7のRGBと同様。いちばん左が0で、順に15まで。
⑲RGB。⑱で選んだRGBパレットの色を変更する。まず調節したいRGBパレットを選択すると、RGBの度合いをあらわす棒グラフみたいのが現れるので、棒をクックして色を調節する。終わったら左クリック。色の調節が終わるまでは他のコマンドを実行できない。
⑳JKパレット。ここをクリックするとJKパレットが現れ、もう一度クリックすると引っ込む。右半分は現在のYとJKを合わせた色。左半部は現在のJKでYを変えたときの色の変化をみるためのサンプル。
㉑Pボックス。グラデーションなどで色の変化先を設定する。クリックすると選択色が設定される。
㉒拡張ボタン。これをONにしていると、③〜⑯のコマンドアイコンの機能が拡張される。次号で詳しく説明する予定。
㉓アンドゥ。直前の作業を取り消し、一手だけ戻る。

付録ディスク収録ファイルについて

※『OuT−SeT』は圧縮ファイルとして収録してありますので、複写、解凍作業が必要です。

■解凍後のファイル

OUT−SET. BAT 起動バッチファイル
OUT−SET. BAS メインプログラム
ALL. BIN マシン語プログラム
PALET. SGP JKパレットのグラフィック
WINDOW. SGP アイコンのグラフィック
MOGI. DAT メッセージデータ

■『OuT−SeT』の作成ファイル

キンキュウ!!. SC? システム的なエラーが出たとき仮記録をするとこの名前で現在編集中の画像を保存する。?はスクリーン番号で、10のときはA、12のときはCになる

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

色は どう選ぶのか

まず、Yは明るさで、JKは色あいの意味だ。以下は略す。

Y／RモードでRGBを選ぶのはほかのツールとおなじ。⑱でRGBの好きな色を左クリックすると選んだその色の色変更モードに入る。そこで、右クリックすると描画モードに戻る。

YJKを選ぶにはJKモードで⑳のJKの四角を左クリックすると画面半分にいきなりJKパレットが出現。好きな色の上で左クリック。

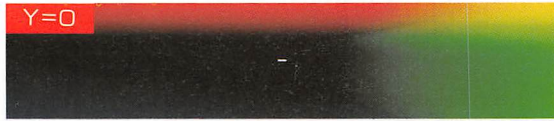
このままYを変更すると黒かった中央が白く変わっていく。端のほうは変わらない。

描画画面は狭くなるがこのJKパレットを出したままほかのコマンドを実行することもできるし、消したいときは出したときと同じようにJKの四角を左クリックすればいい。

Y=0

いちばん暗い色のJKパレット。真ん中がJK=0で、黒からグレー、白になる

Y=15

4ドットぶん色が変わっているところが選択している色

現在のYJK。左はYを変えたときのサンプル

多機能な ディスクコマンド

ディスクのアイコンを選ぶとⒶの画面になる。

左上は読み込む画像のスクリーン番号。スクリーン5や12の画像をスクリーン10に変換して読み込むこともできる。

「読みだし」は単純に画像をロードする。

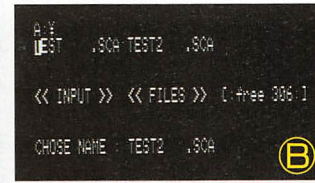
「重ね張り」はディスク→VRAMのTPSETコピーをしながら画像を読み出す。YJKがすべて0を透明色とみなす。

「重ね塗り」はディスクの画像と現在表示されている画像を溶かしあわせるようにして読み出す。この場合の透明色の判定は、JKが0でかつ、JKでセットになっている横4ドットのY／Rがすべて0であること。

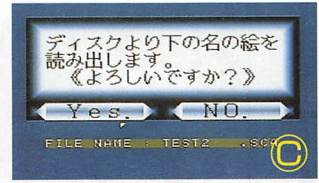
「色読み」は『グラフサウルス』形式の色データを読み出す。

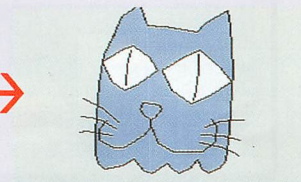
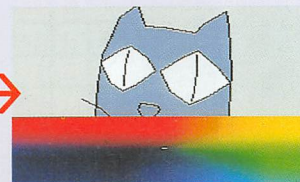
「記録」は現在編集している画像をセーブする。

ここですべて設定して「OK」を選ぶとⒷの画面へ。

ファイル名が並んでいるので作業するファイルを選択する。

「INPUT」はファイル名をキーボードから入力する。

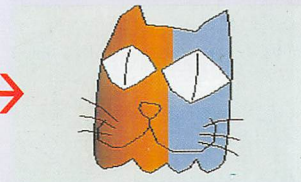
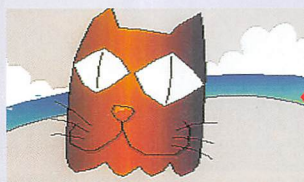
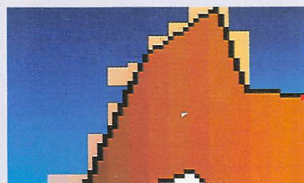
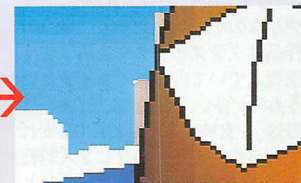
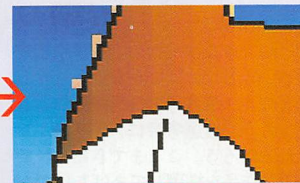
「FILES」はディスクをもう一度読んで、ファイルを並べる。

ファイルを選択するとⒸの画面になるので、よければ「YES」を選択すると、画像の読み込みや記録（ディスクは書き込み可の状態に）などの処理を行う。

今回は拡張機能は使わないでトライだ。これがはじめて描く絵なので『OuT−SeT』の機能はほとんど使っていない。ちなみにRGBの部分をスクリーン5のCGから持ってくることもできるので、それを修正するだけでも見栄えのするCGが描けるだろう。

Y／Rモードの連続直線でサ〜と主線を引く。少しずつクリックすれば曲線もOK

適当なYで塗りつぶす。同じ色でクリックした場所の高さまでしか塗らないので注意

グラデーションの色を選ぶ。茶色はY＝4くらいで真ん中あたりの赤と黄色のあいだ

グラデーションを左半分にかけおわった。目や背景には影響はない

続いて右半分にもかけ終わったところ。立体感が出ていいでしょ？

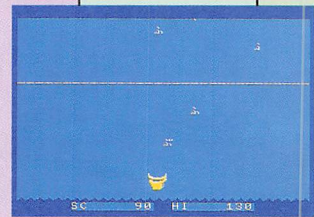
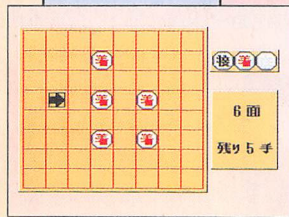
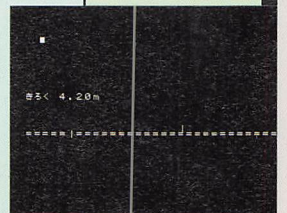
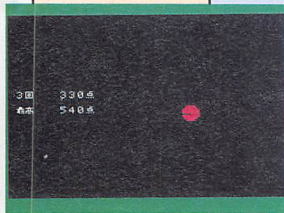
お口のあたりにY＝2くらいで影をつける。JKは変化しないのでかんたん

キャラクタだけじゃさびしいのでいきなり背景をつけはじめる。海にしよう

海もグラデーションにする。Y＝8の青から緑の海だ

拡大モードで斜めの部分をきれいに。YJKなので4ドットずつでしか修正できない

色自体は隣のドットから右クリックのスポイト機能でもってこられる

YJKで埋まらない隙間を近い色のRGBを作ってごまかす。色の作り方は次号で

地面の色を整えてとりあえず完成。鼻が黒くないとニセモノなんだそうだ。しくしく

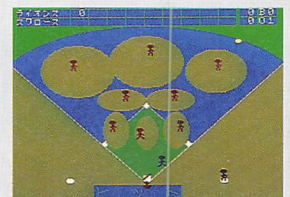
ファンダム パドック

推していた審査員の主張

今回のパドックでは審査点の総計が高く惜しかった作品と、1人でも審査員が8点以上付けている7作品を出品。各作品のコメントには、それを推す審査員からの主張や「ここが残念」などの意見を掲載。それを読んで、写真を見て今回もまた、みんなが掲載を希望する作品を送ってきてね。

タイトル	作者	コメント
揺揺	塚原修	「ようよう」と読み、ヨーヨーのシミュレーションゲームだ。地面スレスレで往復させると高得点。5回往復させ、スコアを競い合う。【MORO】1画面らしい一芸の作品。ヨーヨーをしている感覚があってよい。採用レベルの作品だと思う。【ちえ熱】バンジージャンプみたいでおもしろいが、ヨーヨーの操作感覚を付けてほしいと思う。
接着在	田中将司	おなじ種類のコマを3つ以上つなげて消し、画面上のすべてのコマを消すパズルゲーム。【郎太】漢字を使ったコマが、わたしの日本人魂をくすぐった。【シゲル】一見やさしそうに見えるが、なかなか奥深いパズルゲームだ。ただ、この作者のこういうタイプの作品は、以前紹介したことがあるので、ちょっと強く推せない。
GAME MAKER2	RETURN	ソフト開発会社の経営シミュレーション『GAME MAKER』(93年1月号掲載)の第2弾。かなりバージョンアップされたが……。【MORO】手順が複雑にはなったが、そのぶん会社の成長を楽しむことができる。ただ、ちょっと極端なところが難点かも知れない。【Orc】現実性を持たせようとする姿勢がいいが、ゲームバランスがちょっと……。
ケイ・バーン	まもてん	最近めずらしいドットバイパーものの作品。自機を操り、障害物をよけどこまでも生き延びていく。【コルサコフ】ケーブ(洞くつ)が先のほうで狭くなっているしアイテムもあるし、1画面ドットバイパーものという枠組みのなかでせいいっぱいの工夫をしている点が買い。【ちえ熱】最近、凝った作品になれたせいか、新鮮さを感じる。
bag	伊藤直輝	落ちているバッグがハシゴやブロックに変わる。それを使ってゴールを目指すパズルゲーム。【郎太】ルールがわかりやすく、とっつきやすい。操作性もなかなかいいし、ゲームバランスも悪くない。【ちえ熱】のんびり考えながら遊べていい。また、作者が最近活躍中の伊藤直輝なのも推す理由。
やかん	山添博史	徐々にあらわれ降ってくる「ふ」や「ぶ」の文字を、キャッチしていくアクションゲーム。【コルサコフ】キーボードではまったく遊べない点が気に入らないが、見た目の不気味さ、ただものでない感じが捨てがたい。【MORO】なんというか、ゲームのツボのみの作品という感じ。すっきりしているところが気に入った。
はばとび	PLU-H	タイミングをはかって助走、ジャンプし、飛距離を競い合う。上下するジャンプ角度のゲージに注意しながら助走しなければならないのがポイント。【郎太】ジャンプ角度と助走がうまくマッチする、微妙なタイミングをはかる緊張感がたまらない。やればやるほどおもしろくなる。わたし1人でも強く推す。

読者が推す掲載希望作品

掲載希望のいちばん多かったのが沢田広正作のRPG『悲しき運命』。わずかの差でドラキチ作の野球ゲーム『草野球』。次いでSATOX SOFT作のクイズゲーム『SATOX QUIZⅣ』の順でした。この3作品はどれも100人以上の支持を得ることができなかったので、採用確定というわけにはいかない。しかし、次の4－5月号の採用候補作としてもう一度選考会にノミネートされるだろう。ここまできたら、この3作品を採用してあげたいのだが……。

「むかしよくやった野球盤にソックリなのがナツカシー」、「最近の作品はグラフィックや音楽ばかり重視していて内容はイマイチというものが多いような」というのが『草野球』を支持する理由として書かれてあった。また、おなじ2人対戦の『怪人爆弾男』の人気はいまひとつ足りなかった。 (ち)

↑この味気ないゲーム画面で、なぜか人気を集めた『草野球』。採用の行方は？

1980円（税込）
好評発売中！

SUPER メガドライブFAN Vol.2

みんなで燃える、ハイスコア争い型ジャンプゲーム

ロープウェイ・ジャンプ

MSX MSX2/2+ RAM8K　　by F. I. S

←滑り落ちてきた主人公がジャンプ！ダダダダッとスペースキーを連打し、だれよりも高い場所を目指して飛べ

遊び方

画面左上から右下に、斜めに張られたロープをつたって滑り落ち、勢いが付いたところでジャンプ！右にある壁に飛びつき、その高さを競うゲームだ。

遊び方はいたってシンプルだ。ジャンプしたいところまで滑ってきたら、スペースキーを押そう。すると、命知らずの主人公がジャンプするというわけだ。ジャンプ中にスペースキーを連打すれば、より高くジャンプすることができる。現在の最高記録は、メッセージと壁に張りついている赤い人で表している。

壁に到達する前に地面に落ちると失敗で記録は0。1ゲームごとにカーソルキーでリプレイだ。

解説

■変数の意味

・座標関係

X、Y　ジャンプする人の座標

XX、YY　ジャンプする人の座標増分

Y(n)　ロープのX座標nでのY座標の値

Z　ロープ作画時にはロープのY座標計算用／メインでは地面への落下判定用Y座標

・その他の変数

I　ループ用

T　スペースキーの入力フラグ⇨連続入力防止に使用

W　最高記録⇨赤い人のY座標に使用

■プログラム解説

1　初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の一部を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●人のスプライトパターン定義●ロープの各地点でのY座標を保存するための配列変数宣言●ロープの左端でのY座標設定●ロープ作成用ループ開始▶Y(n)にロープのY座標保存

2　画面作成

●ロープ作画●ロープのY座標更新◀作成用ループ閉じ●壁表示●地面表示●変数Zに地面の高さ設定●最高記録の初期化

3　ゲーム初期化

●人のX座標増分初期化●PSGレジスタ設定●最高記録の位置に赤い人を表示

4　滑り落ちる

●Y座標設定●ロープを滑り落ちる人の表示●X座標、X座標増分更新●効果音●地面まで滑り落ちたか判定⇨【落ちたなら】人のY座標設定／行6へ飛ぶ【まだなら】スペースキーの入力(ジャンプ)判定⇨【入力がなければ】行4へ飛ぶ　【入力があれば】Y座標増分設定

5　ジャンプ

●ジャンプ中の人の表示●人の移動計算●人のY座標増分更新●効果音●スペースキー入力判定⇨【入力がなければ】入力フラグ初期化　【入力があれば】連続入力中か判定⇨【入力フラグが初期化状態なら】Y座標増分更新／入力フラグ設定

6　ミス判定

●地面に落下したか判定⇨【落ちたなら】Y座標設定／落ちた人の表示／効果音／時間待ち／行7へ飛ぶ　【まだなら】壁に到達したか判定⇨【まだなら】行5へ飛ぶ　【到達したら】壁にしがみついた人の表示

7　記録表示

●効果音消去●メッセージ表示部分を背景色で塗りつぶす(文字消去)●今回の記録と最高記録の表示●最高記録が出たか判定⇨【出たなら】最高記録更新

8　リプレイ

●カーソルキー入力待ち●人のX座標初期化●行3へ飛ぶ

補足

この作品では、PSGのチャンネルAを使って効果音を鳴らしている。行3にある、

SOUND7, 8

は、チャンネルAからトーンを出すために、行6の2行目の、

SOUND7, 7

は、チャンネルAからノイズを出すために、それぞれミキサーを設定している部分だ。

これらのミキサーの設定では、この作品では使用していないチャンネルBとチャンネルCの2つを無視している。

↑ロープから離れた瞬間の主人公。ここからスペースキーを連打するだ

そのため、例えば、

SOUND9, 16

と実行して、チャンネルBでノイズを鳴らした状態でプログラムを実行すると、ゲーム中の効果音がおかしくなってしまう。

行3は、

SOUND7, 190

(190=&B10111110)

行6は、

SOUND7, 183

(183=&B10110111)

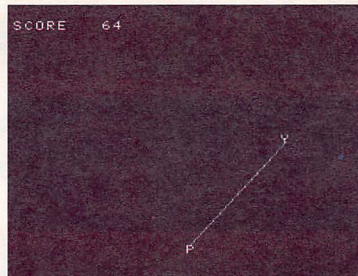
のように、きちんと設定するように心掛けて欲しい。　(MORO)

ROPEJUMP.FD2

```
1 COLOR15,5,5:SCREEN2,0:DEFINTA-V:OPEN"G
RP:"AS1:SPRITE$(0)="♠ココ!88(P":SPRITE$(1)
=STRING$(3,14)+"!し"+CHR$(20)+"(P":SPRITE
$(2)="pqr<8"+CHR$(24)+CHR$(15):SPRITE$(3
)=CHR$(1)+CHR$(2)+"o"+CHR$(127)+"ッ"+CHR$
(127):DIMY(190):Z=50:FORI=0TO190:Y(I)=Z
2 PSET(I,Z),15:Z=Z+.6:NEXT:LINE(200,0)-(
255,191),14,BF:LINE(0,Z)-(255,191),6,BF:
Z=Z-8:W=Z
3 XX=0:SOUND7,8:PUTSPRITE1,(192,W),8,2
4 Y=Y(X):PUTSPRITE0,(X,Y),9,0:X=X+XX:XX=
XX+.2:SOUND0,Y:SOUND8,15:IFX+XX>190THENY
=200:GOTO6ELSEIFSTRIG(0)=0THEN4ELSEYY=-8
5 PUTSPRITE0,(X,Y),9,1:X=X+XX:Y=Y+YY:YY=
YY+1:SOUND0,Y-(Y<0)*-Y:IFSTRIG(0)=0THENT
=0ELSEIFT=0THENYY=YY-1:T=1
6 IFY>ZTHENY=Z:PUTSPRITE0,(X,Y+1),9,3:SO
UND6,31:SOUND7,7:FORI=0TO99:NEXT:GOTO7EL
SEIFX<192THEN5ELSEPUTSPRITE0,(192,Y),9,2
7 SOUND8,0:LINE(50,8)-(199,32),5,BF:PSET
(50,24),5:PRINT#1,USING"ただ゛いまのきろく###.#m"
;Z-Y:PSET(50,8),5:PRINT#1,USING"いままで゛のさい
こう###.#m";Z-W:IFY<WTHENW=Y
8 FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:X=0:GOTO3
```

ABC型エイリアンを迎撃するキー入力練習ゲーム

冷　戦

MSX2/2+ VRAM64K　　by 21世紀FOX

⊖アルファベットのYが降ってきた。Yキーを押して発射台のPからレーザー発射！ 命中後、Yが徐々に消えていく

遊び方

ゲームを開始すると、真っ暗な宇宙空間(画面)の上のほうから、アルファベットの形をした敵が攻めてくる。ゲームの目的は、この迫り来る敵を、自動照準ビームで迎撃することだ。

ここまで読むとシューティングのような気もするが、じつはこれ、キー入力の練習ゲームなのだ。

ビームの照準を合わせるには、敵とおなじ文字をキーボードから入力しなくてはいけない。出現する敵は、アルファベットの大文字のみなので、CAPキーをONにして、さっそく迎撃してみよう。

首尾よく照準をロックできれば、自動的にビームが発射され、敵は消滅して宇宙のちりとなる。

しかし油断してはいけない。敵は次から次へと、さらにスピードを増して攻めて来るからだ。

敵を画面の外に逃がすとミスになり、3回ミスでゲームオーバー。スペースキーでリプレイだ。

なお、何度間違えて入力してもペナルティはない。また得点は、画面の上のほうで迎撃するほど高くなっている。

解　説

■変数の意味

・座標関係

TX、TY　敵の座標
VX、VY　敵の移動速度
X、Y　自機の座標

・その他の変数

A　キーバッファクリアのUSR関数呼び出し用
H　ハイスコア
I、J　ループ用
M　ミス回数
P　出現する敵の種類⇨0～25がA～Zに対応
R　乱数初期化用
S　スコア

■プログラム解説

10　初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●アルファベットの表示位置指定●アルファベットの種類用ループ開始⊳アルファベット表示／スプライト定義用ループ開始⊳表示したアルファベットのパターンデータをVRAMから読み取り、スプライトパターンジェネレータテーブルに書き込んで定義する⊲⊲定義用ループ、文字種用ループ閉じ●乱数初期化●自機の座標初期化●明滅用のパレット切り換え●USR関数定義⇨キーバッファクリアのBIOSに定義

20　ゲーム開始

●画面消去●スコア初期化●ミス回数初期化●行50のスコア表示サブ呼び出し

30　敵出現

●ゲームオーバー判定⇨【まだなら】出現する敵の種類設定／敵の出現位置設定／敵の移動速度設定　【ゲームオーバーなら】行60へ飛ぶ

40　ビーム発射

●キー入力判定⇨【入力された文字が敵とおなじなら】ビーム発射／敵消滅／スコア加算／USR関数呼び出し⇨キーバッファクリア／行50のスコア表示サブ呼び出し／行30へ飛ぶ　【違うなら】敵の移動計算／落下速度増加／自機の表示／敵の表示／敵が画面外に逃げたか判定⇨【逃げたらミス】ミス回数増加／行30へ飛ぶ　【まだなら】行40へ飛ぶ

50　スコア表示サブ

●スコア表示部分の消去●表示位置指定●スコア表示●もとの処理にもどる

60　ゲームオーバー

●ハイスコア計算●表示位置指定●ハイスコア表示●表示位置指定●メッセージ表示●スペースキー入力待ち●行20へ飛ぶ

補　足

このゲームでは、難易度がすぐ上がってしまう感じがあるので、もっとじっくり遊びたい、もしくは練習したいという人は、行30に3か所ある、

(3＋S￥50)

の値を小さめにしてみるといい。例えば、最初の定数を小さくし、「￥」のあとの数値を大きくして

(2＋S￥100)

くらいにすると、ずいぶん違う。

また、出現する敵の種類を少なくしたい人は、行30で変数Pに設定される値の範囲を小さくしてみるといい。A～Nまでの14種類にするのなら、

P＝INT(RND(1)＊14)

でOKだ。　(MORO)

```
REISEN  .FD2


10 SCREEN2,Ø:COLOR15,Ø,Ø:KEYOFF:OPEN"GRP
:"AS#1:PSET(Ø,Ø),Ø:FORI=ØTO25:PRINT#1,CH
R$(65+I);:FORJ=ØTO7:VPOKE14336+I*8+J,VPE
EK(I*8+J):NEXTJ,I:R=RND(-TIME):X=124:Y=1
84:FORI=7TOØSTEP-1:COLOR=(I,I,I,I):NEXT:
DEFUSR=342
20 CLS:S=Ø:M=Ø:GOSUB5Ø
30 IFM<3THENP=INT(RND(1)*26):TX=RND(1)*2
49:TY=8:VX=(TX>124)*RND(1)*(3+S¥5Ø)-(TX<
125)*RND(1)*(3+S¥5Ø):VY=RND(1)*(3+S¥5Ø)E
LSE6Ø
40 IFINKEY$=CHR$(65+P)THENFORJ=7TOØSTEP-
1:LINE(X+3,Y)-(TX+3,TY+7),J:VPOKE&H1BØ7,
J:NEXT:S=S+11-(TY¥18):A=USR(Ø):GOSUB5Ø:G
OTO3ØELSETX=TX+VX:TY=TY+VY:VY=VY+.2:PUTS
PRITEØ,(X,Y),15,15:PUTSPRITE1,(TX,TY),15
,P:IFTX<ØORTX>248ORTY>184THENM=M+1:GOTO3
ØELSE4Ø
50 LINE(48,Ø)-(79,7),Ø,BF:PSET(Ø,Ø),Ø:PR
INT#1,USING"SCORE ####";S:RETURN
60 H=H-(S>H)*(S-H):PSET(8Ø,74),Ø:PRINT#1
,"HI-SCORE";H:PSET(88,1ØØ),Ø:PRINT#1,"GA
ME OVER":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:GOTO
2Ø
```

地面の種類で跳ね方を変える気ままなもときのゲーム

もときをとばそう

MSX MSX2/2+ RAM8K　　by もとき

ポーンと飛ばして、宙に舞うもとき。目的のなすびはもっと右なので、右方向に加速する地面でもときを受けなくては

遊び方

ゲームをスタートすると、画面中央で白い顔のおばけのようなものが飛び跳ねているはず。これが主人公の「もとき」である。ゲームの目的は、もときをうまく誘導して、画面のどこかにある青い「なすび」を集めることだ。

もときは勝手気ままに飛び跳ねているが、着地したときの地面の状態により、跳ね方が変わる(後述)。プレイヤーはこの地面をカーソルキーの左右で動かすことで、もときを間接的に操作するわけだ。ここがこのゲームのおもしろいところだ。

なすびを取ると、スコアが加算され、また新たななすびが現れる。もときが黒い穴の部分に落ちるとゲームオーバーで、STOPキーでリプレイできる。

■地面の状態と「もとき」の関係

・ジャンプ台

赤い地面はジャンプ台。ここに着地すると、もときはより高くジャンプする。ただし一定の高さ以上はジャンプできない

・平地

緑の地面は平地。ここに着地すると、もときは低くジャンプする。これも一定の高さは保つようになっている

・ライト&レフトアクセル

白い「>>>」はライトアクセル。ここに着地すると右に加速する。同様に、「<<<」はレフトアクセルで、ここに着地すると左に加速する。どちらもジャンプの高さには影響しない

・穴

その他の黒い部分は穴で、ここにもときが落ちるとミスとなり、ゲームオーバーだ

解説

■変数の意味

・座標関係

X、Y　もときの座標
P、Q　もときの座標増分
Z　地面の位置⇒A$の何文字目から表示するかを表す

・その他の変数

A　もときが着地した地面の判定用⇒キャラクタコード¥8
A$　地面の表示用文字列⇒スクロール時の便宜上、地面2つぶんが設定される
C　スコア
I、J　ループ用
S　スティック関数の入力値

■ユーザー定義関数

FNA(n)　0～n－1までの乱数を発生して返す
FNB　もときのX座標が16より小さければ－208、そうでなければ0を値として返す

■スプライト&キャラクタ

・スプライトパターン

0～1　もときの表示パターン⇒2枚を切り換えて表示
2　なすびの表示パターン

・スプライト面

0　もときを白で表示
2　なすびを青で表示

・キャラクタパターン

CHR$(96)「`」　ジャンプ台⇒赤に設定
CHR$(104)「h」　レフトアクセル
CHR$(112)「p」　ライトアクセル
CHR$(120)「x」　平地⇒緑に設定

■プログラム解説

1　画面初期化

●文字領域の確保●変数を整数型に宣言●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●1行に表示する文字数の設定●ファンクションキーの表示禁止●地面の表示用文字列を変数A$に設定⇒2つぶんつなげることでスクロールしやすくする●ユーザー定義関数FNA(n)定義⇒0～n－1の乱数を発生

2　スプライトパターン定義

●スプライトパターンの定義用ループ開始▶16進数形式の文字列データを、MID$とVAL関数を使って数値に変換して、VRAMに直接書き込んで定義する◀定義用ループ閉じ

3　キャラクタ定義

●定義する文字の種類用ループ開始▶パターン定義用ループ開始▶文字列データをMID$とASC関数で数値に変換して、VRAMに直接書き込んで定義する◀定義用ループ閉じ◀文字の種類用ループ閉じ●穴、ジャンプ台、平地の各キャラクタの色設定●ユーザー定義関数FNB定義⇒X座標調節に使用

4　ゲーム開始

●画面消去●もときの座標と座標増分初期化●地面の位置初期化●スコア初期化

5　なすび出現

●なすびをランダムな位置に表示する

6　もとき移動

●もときの移動計算●もときのY座標増分更新●スティック入力の受け付け●地面の位置更新●地面表示●もときが画面左右端に衝突したかどうかの判定⇒【衝突していれば】X座標増分の符号反転／X座標調整

7　着地判定

●もとき表示●もときの着地判定⇒【まだなら行8へ。着地していれば】Y座標増分調整／着地した場所の判定⇒【ジャンプ台】Y座標増分減少　【レフトアクセル】X座標減少　【ライトアクセル】X座標増分増加【平地】Y座標増分増加　【穴】効果音／STOPキーを押した状態にする／行4へ飛ぶ

8　なすびが取れたか

●なすびが取れたか判定⇒【取れたら】スコア加算／効果音／スコア表示／行5へ飛ぶ　【取れなければ】行6へ飛ぶ

(MORO)

```
MOTOKI   .FD2

1 CLEAR200:DEFINTA-Z:COLOR15,4,1:SCREEN1
,2:WIDTH28:KEYOFF:A$="`     hhh     xxx
 ppp     ``":A$=A$+A$:DEFFNA(X)=RND(1)*X
2 FORI=1TO72:VPOKE14335+I,VAL("&H"+MID$(
" 0708101017105050301013100807020EF00804
04740484870504E40408F020700F1020202E2021
E1A0202720100F0207E0100808E8080A0A0C08C8
0810E0203801 0E3E7E76746C38",I*2,2)):NEXT
3 FORI=0TO3:FORJ=1TO8:VPOKE767+I*64+J,AS
C(MID$("く~B~■B~■らほンサwサンほまwサンほンサwら■°■ん■ソ
",I*8+J,1)):NEXT:NEXT:VPOKE8196,241:VPOK
E8204,97:VPOKE8207,50:DEFFNB=(X<16)*208
4 CLS:X=120:Y=160:P=0:Q=-9:Z=0:C=0:BEEP
5 PUTSPRITE2,(FNA(216)+16,FNA(150)+9),5
6 X=X+P:Y=Y+Q:Q=Q+1:S=STICK(0):Z=(Z+(S=3
)-(S=7)+28)MOD28:LOCATE,22:PRINTMID$(A$,
Z+1,28);:IFX<16ORX>224THENP=-P:X=FNB+224
7 PUTSPRITE0,(X,Y),15,ABS(Q)MOD2:IFY=160
THENQ=1-Q:A=VPEEK(6849+X¥8)¥8:IFA=12THEN
Q=Q+(Q>-17)*2ELSEIFA=13THENP=P-2ELSEIFA=
14THENP=P+2ELSEIFA=15THENQ=Q-(Q<-9)*2ELS
EPLAY"L16V15OACBDGFE":POKE-869,1:GOTO4
8 IFVDP(8)AND32THENC=C+1:PLAY"O7S10M9L16
CB":PRINT"SCORE"CCHR$(13);:GOTO5ELSE6
```

アル甲

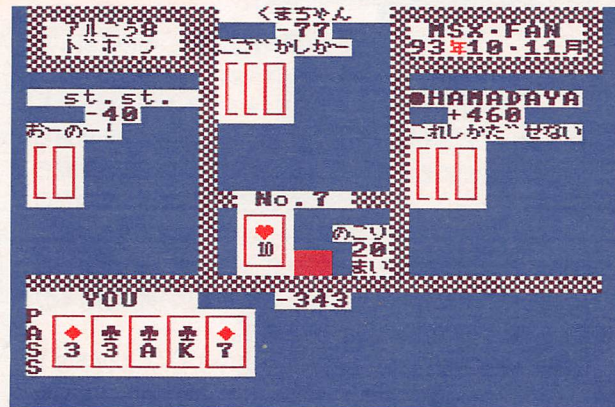
アル甲8 ドボン完成版プログラム

10－11月号で募集した、トランプゲーム『ドボン』のアルゴリズム。今回はそのアルゴリズムを収録した完成版をキミたちに送る。手ごわくなった感触をぜひ確かめて欲しい。

アル甲8 入選者発表(賞金各1万円)

福岡県・ねぼけナマコ(19歳)
プレイヤー名「くまちゃん」

広島県・static struct(21歳)
プレイヤー名「st.st.」

秋田県・浜田屋(19歳)
プレイヤー名「HAMADAYA」

●ゲームに熱中して見過ごしがちだが、メッセージも凝っていて、なかなかおもしろいものが多い

●アル甲8の課題

ねぼけナマコクン、static structクン、浜田屋クン、おめでとう。

アル甲8の課題は、ドボンプレイヤーを作ってもらうことだった。19点の応募があったが、今回は、ゲーム自体、運の要素が大きいせいか、考え抜かれたアルゴリズムというものが見られず、非常に選考に苦労した。

運の要素が強いため、数十回程度のプレイでは強さを判断することができず、時間がなかったので、強さの差を測りかねる状態のまま選考を終えなければならなかったことが残念だ。正直言って、選ばれた3作品より強いものがなかったとは断言できない。もっとも、いずれにせよ五十歩百歩と思うが……。

●くまちゃんのアルゴリズム

ねぼけナマコクンの作ったプレイヤーであるくまちゃんは、次のような優先順位で出し札を決定する。

①ページワンがいるときは、あがられたときの点数が低くなるように、8と2を優先する(以下は8も2もないときと、ページワンがいないとき)

②手札が5枚以下で、出せる札が8のみのスートがあれば、その8を出す

③位の2乗和が最大のスートの最高位札を出す。ただし、手札2枚以下のプレイヤーがいない場合、台札が2でなければ2は出さないし(パスしても)、位の2乗和が最大のスートに8以外があれば、8は出さない

8を出したときは、位の2乗和が最大のスートを選ぶ。

位合計ではなく、位の2乗和を基準にしているのがおもしろい。アルゴリズム解説には位合計と書いてあったので、始めはバグかと思った。しかし、たとえば、スペードはQとJ、ハートはK・6・4・Aがあって、スペードのQもハートのKも出せる場合について考えてみると、スート別位合計、スート別の負けたときの点数合計、スート別枚数、最高位札のどれを基準にしてもハートを出すことになる。しかし、ドボン狙いにじゃまな札が、ハートは1枚しかないのに対してスペードは2枚あるから、スペードを出すべきだと思う。そして、位の2乗和を基準にすれば、スペードを出すことになるのだ。

そういうわけで、けっこういい基準かもしれないのだが(上記の場合、「位の小さい札から順に位を合計していって、初めて13を超える位(例ではJ)以上の札のスート別枚数」が最適な基準だろう)、欠点もある。たとえば、ダイヤが7、ハートが6・5・2とある場合、ダイヤ7を出せばドボンが狙えるのに、ハート6を出してしまうのだ。どうやら、どんな場合にも的確な単一の基準というものは存在しないようだ。

このプログラムを選んだ理由は、ユニークさのほかに、メッセージが、数の多さ・根拠の妥当性・メッセージ内容と根拠の整合性に優れていたこと、プレイ数が少なくてほとんどあてにならない実験では、最高の成績を収めたことだ。

●st.st.のアルゴリズム

static structクンのst.st.は、次の要因を考慮した評価関数を用いている。

①ドボン返しパターン(位合計の半分の位の札があるとき、その札を出すこと)

②現在の手札から、その札を出すことで減少する負けたときの点数の差。2の計算に間違いがあり、合計点S、2の枚数nとして、$S\times2^{n-1}+2^{n}$が正しい。

③自分の手札・台札・捨て札(台札の下にある札)からわかるドボンできる確率

④他のプレイヤーの最小手札数

⑤(3と9に関連して)他の3人の手札数

8を出したときは、手札の多いスートを選ぶ。

評価関数を使っているものは多かったが、最も多くの要因を考慮している点を評価した。しかし、評価関数の計算方法が甘く、必ずしも考慮した要因を的確に反映しないことが大きな欠点だ。

たとえば、10・4・3の3枚を持っている場合、7が4枚と

も切れていることがわかっていても10を出してしまう。

また、3や9を出すことによって、あるいは出さないことによって、わざわざページワンのプレイヤーに順番を回してしまう可能性がある。3や9を利用することによって、ページワンのプレイヤーに順番を回さないようにしているものは、ほとんどバグがあるか変数名に関する制限を守っていないかどちらかだったので、この点はとても残念だ。

このように、評価関数は十分チェックしないと、せっかく多くの要因を考慮しても、十分に生かされない可能性があるので注意が必要だ。

●HAMADAYAのアルゴリズム

浜田屋クンのHAMADAYAは、評価関数と優先順位の併用型だ。結果的な優先順位を示そう。

①ドボン返しパターン
②ドボン狙い(位合計を13以下にする)
③ドボン返しパターンを作る(たとえば10・7・4・3で10を切る)
※①〜③の優先順位は手札・台札・捨て札にドボン対象札(ある札を切ったとき、残りの位合計と一致する位の札)が何枚切れているかによって変わり、②・③は④や⑤より優先順位が低くなることもある
④8
⑤2
⑥最高位札

また、手札中に同位札が多いほど、また同スート札が多いほど、その札の評価値は下がる。

8を出したときのスートは、何でも出せるときに出す札のスートを選ぶ。

「ドボン返しパターンを作る」ことを考えているもののなかでは、もっとも強そうに見えたこととプログラムの読みやすさが、このプログラムを選んだ理由だ。

ドボン返しパターンを作るというのは、担当者には思いつかなかったもので、初めて読んだときは「鋭い!」と感じたのだが、冷静に考えてみると、作っても次に思い通りに出せるとは限らないし、他のプログラムに見られたことだが、ドボン狙いが可能なときでもドボン返しパターンを作ってドボンを狙わないというのは、策士、策に溺れるの感がある。

HAMADAYAの欠点の1つは、ドボン対象札が手札や捨て札に3枚あればドボン狙いより2を優先することだ。序盤ならドボン対象札が1枚ではドボンできる確率はかなり低いが、山札がほとんど残っていない状況では1枚しかなくてもドボンできる可能性は相当高いはずだから、山札の数によって変えるべきだ。また、他の3人の手札が多いときには、どんなに確率が低くても(0でない限り)、2や8よりドボン狙いを優先すべきだろう。

●ドボン狙い

このゲームでもっとも重要なことを1つだけ挙げるとすれば、それは、たぶんドボン狙い(位合計を13以下にすること)が可能なときは必ず狙うということだと思う。

驚くべきことに、これを実現しているものは、プログラム全体を読んだ8つの中では、3つしかなく、そのうちの2つはアルゴリズムが単純すぎて選に漏れてしまった。手札・台札・捨て札からドボン不可能とわかる場合を除けば、st.st.のドボン狙いは完璧で、選に漏れた2つは初めからこれらの札を考慮していないので、ドボン狙いに関する限り、この3つは同等ということになる。

いっぽう、他の2つの入選作は、ドボンを狙えるのに狙わない場合があるものの、強さに与える影響は小さいと判断したのだが、あまり自信はない。

●他のプレイヤーのプレイ

今回、ちょっと不手際だったのは、他のプレイヤーのプレイを調べづらいということだ。気づいたときにはすでにプログラムを変更することができなかったので、代償として捨て札を参照していいことにしたのだ。

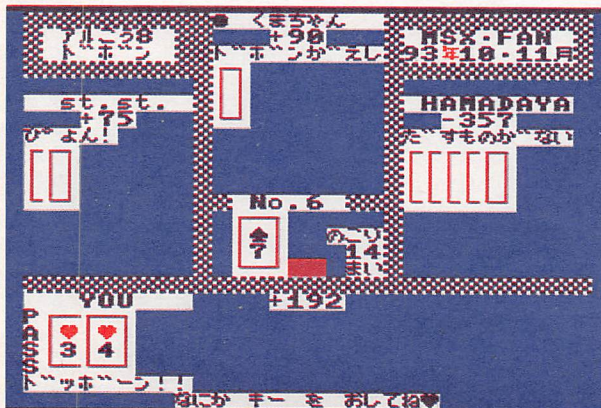
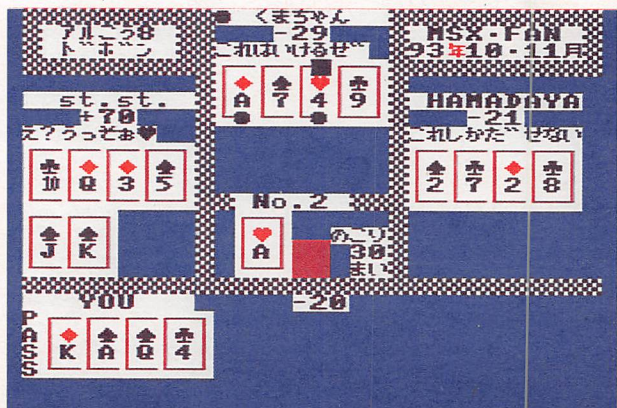
ただ、他のプレイヤーのプレイを完全に再現するのは不可能だが、捨て札数が減らず、捨て札を調べて前回の自分の出し札以降に3も9もなければ、各プレイヤーの手札数の増減から、プレイを再現することもできるはずだ。

また、捨て札に2が含まれない場合、山札数の減少はパス数を表し、捨て札数の増加は出し札数を表すということから、前回の自分のプレイから今回までの総プレイ数がわかるので、3か9が1枚だけ含まれる場合も完全に再現できる。

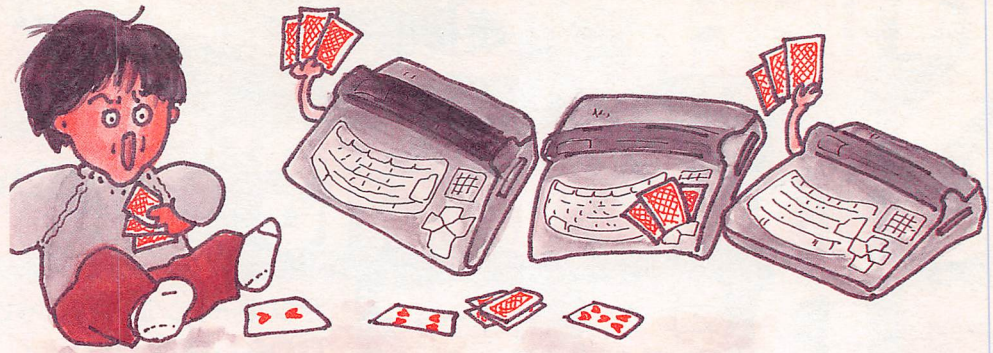
さらに、変数CNが−1でないとき、台札が3でなければ、台札は前のプレイヤーが出したとわかるということも、台札が8で、前のプレイヤーがページワンなら役に立つだろう。

●付録ディスク収録プログラム

3作品を合成したプログラムを「DOBON−C.AL8」として付録ディスクに収録した。3通りのアルゴリズムとの対戦を大いに楽しんでもらいたい。なお、出せない札にはカーソルが移動できないようになっていて、特に出せる札がまったくないときは、カーソルを動かすことができないので、「バグってる」と勘違いしないように注意してほしい。

今回は、バグのあるものが多かったが、それはプログラムの実際の動きを目で見て確認できないということに原因があるのだと思う。そこで、コンピュータの手札をオープンにしてプレイできるプログラムを用意した。付録ディスクの「DEBUG.AL8」がそれで、「DOBON−C.AL8」にMERGEして使うようになっているが、10−11月情報号の「DOBON.AL8」、あるいはそれをルールに従って改造したプログラムにME

前のバージョンでは、まず見ることのなかったドボン返しも、20回に1回くらいは見ることができるようになった

「DEBUG.AL8」を完成版プログラムにマージして実行したところ。アルゴリズムを確かめるには最適

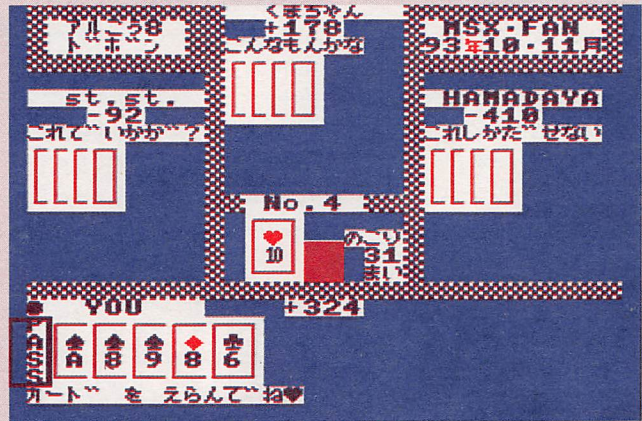
RGEして使うこともできる。「DEBUG．AL8」自体はそのままでは実行できないので注意してほしい。

遅まきながら、このプログラムを使ってバグがなかったか確認するといいだろう。

（ANTARES）

収録プログラムの遊び方

文責・アル甲担当編集者

操　作　方　法

●1人専用。プレイヤーはコンピュータの担当する3人と対戦する。画面のまわりには4人ぶんの手札と点数が表示され、画面のいちばん下にある手札と点数がプレイヤーのぶんである。
●画面中央には直前に出された台札と山札の残り枚数が表示されている。山札はなくなると、自動的にシャッフルされる。
●自分の順番が来たら、画面下にあるカーソルを左右に動かして、出したいカードを選択し、スペースキーでそのカードを出すことができる。なお、カーソルの初期位置は出すことができるカードのなかでいちばん右にあるカードに合わせているが、出せるカードがないときは「ＰＡＳＳ」のところに設定されている。
●出せるカードがないときや、出すカードがあってもパスしたいときは「ＰＡＳＳ」にカーソルを合わせて、スペースキーでパスできる。
●8を出したときのスート（マーク）指定は、「ＰＡＳＳ」の上にスートが表示されるので、カーソルキーの左右でスートを選択し、スペースキーで決定する。

⬆完成版プログラムのカーソルは、出せるカードにしか移動しない

ル　ー　ル　説　明

●使うカードはジョーカーを除く52枚。各人に5枚の手札をくばり、山札から1枚を開いてこれを最初の台札とする。
●基本は、最初に手札のなくなった人の勝ち（あがり）。
●出すことのできるカードは、台札と同じスート（マーク）のカードか同じ位のカード。出せるカードがないときは、パスしたことになり、山札から1枚カードを引いて、次の人に順番が移る。ただし、カードの位によっては以下の例外がある（この例外は、いずれも最初の台札には適用されない）。
①2のカードが出されたとき、次の人からは2のカードを出さなければならない。パスするときには、山札から2枚カードを引く。また、つづけて2が出されると、パスをしたときに山札から引くカードは4枚、6枚と2枚ずつ増えていく。パスした時点で2の効果は消え、次の人からはこの台札を普通のカードとして扱うことができる。また、出すカードがなくても山札から1枚引くだけでいい。
②8のカードを出した人は、スートを指定することができ、次の人からは台札のスートではなく、指定されたスートのカードを出さなくてはならない。
③9が出されると、カードを出す順番が逆回りになる。ふたたび9が出されるまでこの効果は続く。ちなみにゲームスタート時は右回り（左隣が次の人）。
④3が出されると、次の人は1回抜かしとなり、手札を出すことも、山札を引くこともなく順番が移る。
●出せるカードがあっても、パスしていい。
●出されたカードの位が自分の手札の位の合計と同じならば、順番に関係なくあがることができる（ドボン）。たとえば、3・4を持っていて7が出された場合や、A・Jを持っていてQが出された場合など（Aは1、J～Kは11～13として計算する）。
●ドボンされた人は、ドボンの対象となった台札とドボンされた時点での手札の合計が同じであれば、「ドボン返し」をすることができる（ドボン返しをした人があがり）。たとえば、3・4・7を持っていて、7を出したときにドボンされた場合は、残りの3・4によってドボン返しが成立する。
●ダブルドボン（ふたり同時にドボンすること）、トリプルドボン（3人同時にドボンすること）もあり。この場合もドボン返しが成立する。
●ページワン宣告後のあがりのために出されたカードに対してもドボンすることができる（ドボンした人が勝者）。

点　数　計　算

●敗者はそれぞれの手札をもとに合計点を計算し、得点からその合計点ぶんを差し引く。勝者は敗者全員の合計点の合計を得点に加算する。
●2～7、9、10は位そのものが点数となり、Aは1点、8は20点、絵札（A～K）は10点として合計点を計算する。
●手札のなかに2のカードを含む場合、1枚につき合計点を2倍する。
●ドボンされた人は、関連するカード（ドボンの対象となった台札、ドボンした人の手札、ドボンされた人の手札）の点数を合計して2倍する。また、関連するカードのなかに2のカードがあれば、1枚につき合計点を2倍する。
●ドボン返しされた人は、関連するすべてのカードの点数を合計して4倍する。なお、この場合も関連するカードのなかに2のカードがあれば、1枚につき合計点を2倍する。
●ダブルドボン、トリプルドボンで、敗者の点数が勝者の人数で割り切れない場合、端数は切り捨てる。
●ダブルドボン、トリプルドボンのドボン返しは、ドボンした人たちそれぞれに対して、単独のドボン返しと同じ点数計算を行う。

SUPER BEGINNERS' 講座

スーパー ビギナーズ

超初心者

サブルーチンにはちょっと変わった親戚がいる。GOSUBではなく、イベントという条件で呼び出されるものだ。今回はこの親戚を紹介しよう。

サブルーチンの役割

前回は似たような処理を1つにまとめるのに、サブルーチン処理が有効だという話をした。しかしサブルーチンはこれだけではない。

たとえばドラクエタイプのRPGを考えたとき、マップを表示する部分や戦闘場面などは、独立した処理であることが多い。

プログラムが長く大きなものになるほど全体の把握が難しくなる。そこで、プログラムのメイン部分を簡素化し、特定の状況の処理はそれぞれサブルーチンとして作成することで、大きなプログラムを組むことが容易になる。先の例でいえば、マップ表示や戦闘処理はそれぞれサブルーチンにしておき、必要なときに呼び出すようにしておくのだ。

大げさにいうと、1つのリストの中に複数のプログラムが同居しているようなもので、その橋渡しをしているのがGOSUBとRETURNというわけだ。

ON~GOSUB

ジャンプ命令にGOTOとON~GOTOがあったように、サブルーチンを呼び出す命令にもGOSUBとON~GOSUBがある。

ON~GOSUBはON~GOTOとおなじように、~の部分の条件によって、どのサブルーチンを呼び出すかが決まるものだ。

もちろんサブルーチンを呼び出す命令には違いないので、RETURNが実行されれば、ちゃんともとの場所にもどってくる。

割り込み処理

サブルーチンの親戚に割り込み処理というのがある。これはある状況になったとき、サブルーチンが自動的に呼び出されるものだ。

ある状況というのは、たとえば、トリガーボタンが押されたとか、スプライトが重なったなどのイベントのことを示す。

これらのイベントが発生すると、指定されたサブルーチンが呼び出されて実行されるのだ。

割り込み処理には以下の5つの種類がある。

・ファンクションキー入力割り込み
ON KEY GOSUB
指定したファンクションキーが押されたときに発生する割り込み。GOSUB以降にはF1~F10のキーそれぞれについて、任意に割り込み先を指定できる

■リスト1　トリガー入力割り込みの例

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,0:WIDTH 32:KEYO
FF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
20 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
30 ON STRIG GOSUB 200:STRIG(0)ON
40 X=128:Y=106:XX=0:YY=0
100 '  main  -------------------------
110 X=X+XX:XX=XX+INT(RND(1)*3-1)
120 Y=Y+YY:YY=YY+INT(RND(1)*3-1)
130 IF X<0 THEN X=0:XX=-XX ELSE IF X>248
 THEN X=248:XX=-XX
140 IF Y<0 THEN Y=0:YY=-YY ELSE IF Y>184
 THEN Y=184:YY=-YY
150 IF ABS(XX)>8 THEN XX=XX-SGN(XX)
160 IF ABS(YY)>8 THEN YY=YY-SGN(YY)
170 PUTSPRITE 0,(X,Y),8,0
180 GOTO 110
200 '  wait sub  ---------------------
210 STRIG(0)OFF:BEEP
220 LOCATE 11,11:PRINT "** WAIT **"
230 IF STRIG(0) THEN 230 ELSE CLS
240 STRIG(0)ON:RETURN
```

・CTRL+STOPキー入力割り込み
ON STOP GOSUB
CTRLキーとSTOPキーが押されたときに発生する割り込み。通常はプログラムを中断するが、この割り込みが定義されていると、プログラムを中断せずに、指定したサブルーチンが実行される

・スプライト衝突割り込み
ON SPRITE GOSUB
画面に表示されているスプライトのいずれかが重なったときに発生する割り込み。スプライトを使用したゲームなどで、よく衝突判定に使われている

・トリガー入力割り込み
ON STRIG GOSUB
STRIG関数で認識できるキーまたはボタンが押されたときに発生する割り込み。キーまたはボタンの種類によって、それぞれに任意の割り込み先を指定できる

・インターバルタイマ割り込み
ON INTERVAL GOSUB
一定の間隔で発生する割り込み。割り込みの間隔は、

INTERVAL=30

のようにして、60分の1秒単位で指定する。この場合、60分の30、つまり2分の1秒ごとに割り込みが発生することになる

ON~GOSUB
~の部分に指定された数式の値により、GOSUB以降に指定された行番号のサブルーチンを呼び出す。数式が負の値だとエラーとなり、0または指定した行番号の個数を超える値の場合は、サブルーチンを呼び出さずに、直後の命令に移行する。

ON KEY GOSUB~
ファンクションキー入力割り込みでは、どのファンクションキーの入力があったかで、それぞれ個別の処理を呼び出すように指定できる。これは~で指定する行の順番で決まっていて、例えば、
ON KEY GOSUB 10,20,,30
となっている場合、F1キーでは行10が、F2キーでは行20が呼び出される。また、F3キーに対応する行の指定がないが、使わないキーの指定は省略することができる。

ON STRIG GOSUB~
トリガー入力割り込みでも、ファンクションキー入力割り込みとおなじように対応するイベントが複数存在する。それぞれがどの行を呼び出すかの指定方法もおなじで、呼び出す行番号の順番で決まっている。この順番は、
1番目：スペースキー
2番目：ポート1のトリガーA
3番目：ポート2のトリガーA
4番目：ポート1のトリガーB
5番目：ポート2のトリガーB
となっている。こちらも使わないキーまたはボタンに対する行の指定は省略することができる。

■リスト2　ファンクションキー入力割り込みの例

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,0:WIDTH 32:KEYO
FF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
20 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
30 ON KEY GOSUB 200:KEY(1)ON
40 X=128:Y=106:XX=0:YY=0
100 '   main  ---------------------------
110 X=X+XX:XX=XX+INT(RND(1)*3-1)
120 Y=Y+YY:YY=YY+INT(RND(1)*3-1)
130 IF X<0 THEN X=0:XX=-XX ELSE IF X>248
 THEN X=248:XX=-XX
140 IF Y<0 THEN Y=0:YY=-YY ELSE IF Y>184
 THEN Y=184:YY=-YY
150 IF ABS(XX)>8 THEN XX=XX-SGN(XX)
160 IF ABS(YY)>8 THEN YY=YY-SGN(YY)
170 PUTSPRITE 0,(X,Y),8,0
180 GOTO 110
200 '   wait sub  ----------------------
210 KEY(1)OFF:BEEP
220 LOCATE 11,11:PRINT "HIT SPACE!"
230 IF STRIG(0)=0 THEN 230 ELSE CLS
240 KEY(1)ON:RETURN
```

■リスト3　インターバルタイマ割り込みの例

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,0:WIDTH 32:KEYO
FF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
20 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
30 ON INTERVAL=60 GOSUB 200:INTERVALON
40 X=128:Y=106:XX=0:YY=0:TM=0
100 '   main  ---------------------------
110 X=X+XX:XX=XX+INT(RND(1)*3-1)
120 Y=Y+YY:YY=YY+INT(RND(1)*3-1)
130 IF X<0 THEN X=0:XX=-XX ELSE IF X>248
 THEN X=248:XX=-XX
140 IF Y<0 THEN Y=0:YY=-YY ELSE IF Y>184
 THEN Y=184:YY=-YY
150 IF ABS(XX)>8 THEN XX=XX-SGN(XX)
160 IF ABS(YY)>8 THEN YY=YY-SGN(YY)
170 PUTSPRITE 0,(X,Y),8,0
180 GOTO 110
200 '   wait sub  ----------------------
210 INTERVALOFF:BEEP:TM=TM+1
220 LOCATE 11,11:PRINT TM;"ﾋﾞｮｳ ｹｲｶ"
230 INTERVALON:RETURN
```

■リスト4　スプライト衝突割り込みの例

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,0:WIDTH 32:KEYO
FF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
20 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
30 ON SPRITE GOSUB 200:SPRITE ON
32 PUTSPRITE 1,( 30, 30),15,0
34 PUTSPRITE 2,( 30,150),15,0
36 PUTSPRITE 3,(200, 30),15,0
38 PUTSPRITE 4,(200,150),15,0
40 X=128:Y=106:XX=0:YY=0
100 '   main  ---------------------------
110 X=X+XX:XX=XX+INT(RND(1)*3-1)
120 Y=Y+YY:YY=YY+INT(RND(1)*3-1)
130 IF X<0 THEN X=0:XX=-XX ELSE IF X>248
 THEN X=248:XX=-XX
140 IF Y<0 THEN Y=0:YY=-YY ELSE IF Y>184
 THEN Y=184:YY=-YY
150 IF ABS(XX)>8 THEN XX=XX-SGN(XX)
160 IF ABS(YY)>8 THEN YY=YY-SGN(YY)
170 PUTSPRITE 0,(X,Y),8,0
180 GOTO 110
200 '   wait sub  ----------------------
210 SPRITE OFF:BEEP
220 X=X-XX:Y=Y-YY:XX=-XX:YY=-YY
230 PUTSPRITE 0,(X,Y),8,0
240 SPRITE ON:RETURN
```

割り込み処理の具体例

リスト1はトリガー入力割り込みのサンプルで、付録ディスクに

SAMPLE.SB2

というファイル名で収録しているので、実行してみてほしい。

リスト1を実行すると、画面を赤い四角がうろつき出す。そこで、適当なところでスペースキーを押してみると、トリガー入力割り込みが発生し、画面に

＊＊ WAIT ＊＊

と表示して、四角の動きが止まる。スペースキーを放すとメッセージが消えて、また四角が動き出す。

リスト1は大きく分けて3つの部分からできている。

まず、行10～40までの初期設定の部分。ここはRUN直後に一度だけ実行される。トリガー入力割り込みもここで設定されていて、行30にある、

ON STRIG GOSUB 200

で、スペースキーの入力があったときに、行200を呼び出すように指定しているのだ。

次に行100～180のメイン部分。赤い四角のスプライトを動かしているだけの、単純なものだ。

最後が行200～240の割り込み処理の部分。ここは割り込みが発生するまで実行されることがない。

リスト1では、初期設定で画面や割り込みを設定したあとは、ずっとメイン部分を繰り返している。ここでスペースキーが押されると、メイン部分のどこが実行されていようと、すぐさま割り込み処理を呼び出して実行する。割り込み処理が終了すれば、またメイン部分にもどるのだ。

ON／OFF／STOP

トリガー入力割り込みは行30で設定されているが、これだけでは割り込みは発生しない。その直後にある、

STRIG(0)ON

が実行されて、初めて割り込みが有効になるのだ。

似たようなものが、割り込み処理の始めにもある。行210の、

STRIG(0)OFF

というのがそれで、これは割り込みを禁止する命令で、実行されると割り込みが発生しなくなるのだ。

もうひとつ、

STRIG(0)STOP

というのがある。これは、割り込みの発生を保留する命令で、この間に発生した割り込みの回数だけを記憶しておき、割り込みが許可されると、そこでようやく割り込み処理が呼び出されるのだ。

その他の割り込み処理

リスト2～4は、リスト1を改造して、他の割り込み処理に変えてみたものだ。どれもメイン部分はまったくおなじで、行30の割り込みの設定と、行200以降の割り込み処理だけが変更されている。

リスト2はファンクションキー入力割り込みの例で、F1キーを押すと割り込みが発生し、スペースキーを押すことで、割り込みを終了するようになっている。

リスト3はインターバルタイマ割り込みの例で、画面中央付近に、プログラムを実行してからどれくらいの時間がたったかを表示する。

リスト4はスプライト衝突割り込みの例で、白い四角と赤い四角がぶつかると、メッセージを表示して、赤い四角が跳ね返るようになっている。

リスト2～4は付録ディスクに収録できなかったが、リスト1をもとに改造して試してみて欲しい。

【リスト1解説】

●初期設定部分

10　画面の色設定／画面モードとスプライトのサイズを設定／1行に表示できる文字数を32に設定／ファンクションキーの内容表示を禁止／変数を整数型に宣言／乱数系列の初期化

20　四角のスプライトパターン定義

30　トリガー入力割り込み設定※スペースキーが押されたときは行200を呼び出すように指定する／トリガー入力割り込みの許可

40　赤い四角の座標と移動増分設定

●メイン部分

100　ＲＥＭ文※コメント行

110～120　赤い四角の移動計算

130～140　画面の端での跳ね返り

150～160　移動増分の調整

170　赤い四角の表示

180　行110へ飛ぶ

●割り込み処理部分

200　ＲＥＭ文

210　トリガー入力割り込みを禁止する※割り込み処理をしているときは、割り込みが起こらないようにするため／ビープ音

220　メッセージ表示

230　スペースキーの状態判定⇨押されたままなら行230、つまりこの判定を繰り返す。放されていれば画面を消す※メッセージの消去

240　トリガー入力割り込み許可※この割り込み処理の始めで禁止にしているので許可する／もとの処理にもどる

用語解説

ファンクションコール

別名システムコールともいう。ディスクを読み書きするのや、キーボードからの入力、画面出力。いちいち自分でI／Oポートをいじってプログラムしていたのでは大変だし、MSXからMSX2に変わったように機械がかわってしまうと、同じプログラムが使えないことにもなる。あらかじめ機械にサブルーチンを入れておけば便利だし、機械の変更にまどわされないですむ。このサブルーチンのことをファンクションコールという。

どのファンクションコールを使うのか、という番号をCレジスタに入れて、特定のアドレスにCALL命令でサブルーチンコールすれば良い。特定のアドレスとは、BASICの環境では＆HF37Dである。

ともかく、じっさいにこのアドレスをコールしてみて遊んでみると良い。BASICでもDOSでもファンクションコールの番号は同じ。下のリストは〝Hello〟と表示することを、ファンクションコールを使って実現したもの。9番のファンクションコールを使っている。9番というのは、DEレジスタが指すアドレスから〝$〟という文字が現れるまで画面に文字列を表示するというファンクションコール。

アセンブルができたら、BASIC上で
DEFUSR0＝&HD000：A＝USR(0)
と打ち込めば実行できる。

■ファンクションコールで文字を表示する

※Simple ASM用ソースリストです。

```
100          ORG     0D000H
110
120          LD      DE,MSG
130          LD      C,9
140          CALL    0F37DH
150          RET
160
170 MSG:     DEFM    'Hello$'
180
190          END
```

今回のお話はファイル。ディスクのファイルの読み書き方法。ファイルをOPENする、読む、書く、BASICでできることをみんなマシン語でもやってみる。なぜマシン語でやるの？　それは小回りがきくから。ただデータをディスクへ書き込んだりするだけならBASICでいいけれど、たとえば圧縮しながらディスクに書くみたいなことはお手上げ。

マシン語でファイルがいじれるようになったら、次はファイル操作だけじゃできないことを自分の力でやってみよう。ディレクトリ操作とかDISKCOPYとかFORMATとか。でも今回はファイルのお話だけ。ページ数に限りがあるからね。悪しからず。

●開いていじって閉じる

ファイル操作の基本はBASICとまったく同じ。ファイルを開いて（OPENして）、読み込んだり書き込んだりして、閉じる（CLOSEする）。これだけ。

ファイル操作でも何でも「慣れ」だから、とにかくプログラムしてみると良いらしい。へたなプログラムでもルールさえ守っていれば、不思議と動く。もっと速くとか、もっと優雅になんてことは、その次のステップ。

●ファイルもメモリも同じこと

マシン語で何かやろうというくらいだから、メモリが何で、アドレスがどういうもので、ということは十分にわかっているはず。じつはファイルも同じこと。アドレス（のようなもの）があって、データが書き込まれている。ファイルの中にアドレスがあるのだ。もっともファイルの場合は、アドレスとはいわず、「ファイルポインタ」とか「ファイルロケーション」とか「オフセット」とかいっている。早い話、ファイルの先頭から何バイト目かという「位置」を適当に用語をつけて言っているだけなのだ。512バイトの長さのファイルなら、&H0000～&H01FFまでのアドレスを持ったメモリと同じようなもの。そういう目でファイルの操作に入っていってほしい。

■List1 ファイルに文字列を書き込む(BASICで作成)

```
10 OPEN "TESTFILE" FOR OUTPUT AS #1
20 PRINT #1,"TESTFILE ノ ナカ ニ モジ゛ヲ カキコンデ゛ ミル."
30 CLOSE #1
```

■表1 ファイルのオープンと作成の違い(DOS上のBASIC環境で)

	既存ファイルあり	既存ファイルなし
ファイルのオープン	ふつうにオープンされる	エラーになる
ファイルの作成	既存ファイルの内容は消去される	ファイルが新しく作られてオープンされる

●BASICのバージョン

MSXのBASICには、いくつか種類がある。おおまかにいうと、MSX-DOS2のついてるMSXのBASICと、DOS2のついてないMSXのBASICだ。ターボRは、DOS2の使えるBASICだね。BASICの環境でも、ファイル操作だけは内部でDOSを呼び出している。ことファイル操作に関しては、DOS1とDOS2の違いが少々やっかいだ。DOS2のファイル操作はDOS1で使えないし、DOS1のファイル操作ではDOS2のサブディレクトリに対応しきれない。

結局それは、DOS1用のルーチンとDOS2用のルーチンを両方とも装備することで解決するのだが、これには両方ともファイル操作を覚えなければならない。けれど、片方が理解できればもう片方も似たようなものだから大丈夫。

●まずはDOS1から

本当はDOS2のファイル操作のほうが簡単なのだけど、DOS1も覚えておいたほうがいいので、DOS1から説明していく。

List1は、TEST FILEという名前のファイルに文字列を書き込むだけの簡単なプログラム。BASICだからすぐに理解できると思う。これをDOS1上のBASIC用のマシン語に置き換えたのがList

2。このリストを使って説明していこう。

●ファイルオープン

ファイルをオープンしようとして最初にぶつかる問題がFCB(ファイル・コントロール・ブロック)。オープンだけでなく、書き込みでも読み出しでも、とにかく必ずFCBというものを使う。これは49ページのほうで説明したので、そちらを見て、FCBがどんなものか見当をつけてね。ファイルのオープンは、ドライブ名とファイル名をFBCの中にセットして、ファンクションコールするだけでいい。

ファンクションコールには、「ファイルのオープン」と「ファイルの作成」という2種類がある。読み出し用にオープンするのか書き込み用にオープンするのかで使い分けるといい。違いは表1の通り。

読み出し用にファイルをオープンする場合は「ファイルのオープン」を使うと良い。書き込み用には「ファイルの作成」が適しているようだ。ただし、これらマシン語のオープンでは、読み出し用とか書き込み用とかの区別がない。ファイルには、いつ読んでもいいし、いつ書き込んでもいい。だからファイルを読み込んで、その一部を書き換えて元の場所に戻すということもできる。

もしプログラムに余裕があるなら、次のようなことに対する処理も付け加えてみるといい。よりていねいなプログラムになる。

- **ファイル名が間違っていたらどうするの？**
- **ファイル名はきれいな形になっている？**
- **ファイルが存在しなかったらどうするの？**
- **書き込もうとするファイルがすでに存在したらどうするの？**

さて、実際にオープンするプログラムを見てみよう。List 1の行10ね。List 2では行1040からだ。これから書き込みを行おうかと考えているので、ここでは「ファイルの作成(&H16)」を使っている。オープンする前にFCBにドライブ名とファイル名をセットするのは

■List2 ファイルに文字列を書き込む(DOS1で作成)

```
1000 SYSCAL: EQU     0F37DH           DEFUSR0=&HD000:A=USR0(0) とＢＡＳＩＣ上で
1010 ;                                打てば、実行することができる。
1020         ORG     0D000H
1030 ;                                ここからが List 1 の 行 10
1040         LD      A,0              デフォルトドライブを指定
1050         LD      (FCB),A          ＦＣＢの先頭がドライブ名の指定領域
1060
1070         LD      HL,FNAME         ＦＣＢの２バイト目から１１バイトが
1080         LD      DE,FCB+1         ファイル名の指定領域。ここにファイル名を
1090         LD      BC,11            転送
1100         LDIR
1110
1120         LD      DE,FCB
1130         LD      C,16H            16H = ファイルの作成（オープン）
1140         CALL    SYSCAL
1150         CP      0                A レジスタが 0 でなければ、オープンに
1160         JR      NZ,ERR           失敗したことを意味する
1170 ;
1180         LD      DE,DTA           ラベル DTA のアドレスを、ファイルとの
1190         LD      C,1AH            データのやりとりの場所に使う。
1200         CALL    SYSCAL           1AH = ＤＴＡアドレスの設定
1210 ;
1220         LD      HL,FCB+14        ＦＣＢ＋14は、レコードサイズの指定場所
1230         LD      (HL),1           １バイト単位でデータのやりとりを行うと
1240         INC     HL               いう指定をしている。
1250         LD      (HL),0
1260         LD      HL,FCB+33        ＦＣＢ＋33は、ランダムレコードの指定場所
1270         LD      (HL),0           ファイルの先頭（0バイト目）からデータの
1280         INC     HL               やりとりをすることを指定している。
1290         LD      (HL),0
1300         INC     HL
1310         LD      (HL),0
1320         INC     HL
1330         LD      (HL),0
1340 ;                                ここからが List 1 の 行 20
1350 LBL1:   LD      HL,STRING        ファイルへ何バイト書き込んだらいいのか
1360         LD      DE,0             書き込む文字列の長さを調べている部分
1370 LBL2:   LD      A,(HL)
1380         CP      0
1390         JR      Z,LBL3
1400         INC     DE
1410         INC     HL
1420         JR      LBL2
1430 ;
1440 LBL3:   PUSH    DE               DE には文字列の長さが入っている。
1450         PUSH    DE
1460         POP     BC
1470         LD      HL,STRING        文字列をＤＴＡに転送する。
1480         LD      DE,DTA
1490         LDIR
1500         POP     HL
1510
1520         LD      DE,FCB           HL には文字列長が入っている。
1530         LD      C,26H            26H = ファイルへの書き込み
1540         CALL    SYSCAL
1550         CP      0
1560         JR      NZ,ERR
1570                                  ここからが List 1 の 行 30
1580         LD      DE,FCB
1590         LD      C,10H            10H = ファイルのクローズ
1600         CALL    SYSCAL
1610 ;
1620         RET
1630 ;
1640 ERR:    LD      DE,ERRMSG        BASIC と違ってエラー処理は自動的には
1650         LD      C,9              やってくれない。自分でエラー処理も
1660         CALL    SYSCAL           しなくちゃならない。
1670 ;
1680         RET
1690 ;
1700 FNAME:  DEFM    'TESTFILE   '    ファイル名
1710 FCB:    DEFS    37
1720 DTA:    DEFS    128
1730 STRING: DEFM    'TESTFILE ﾉ ﾅｶ ﾆ '
1740         DEFM    'ﾓｼﾞ ｦ ｶｷｺﾝﾃﾞ ﾐﾙ.'
1750         DEFB    0
1760 ERRMSG: DEFM    'Error.'
1770         DEFB    10,13,24H
1780 ;
1790         END
```

用語解説

既存ファイル

ディスクにすでに存在するファイルのこと。例えば、List 2のプログラムの場合、ディスク上にTESTFILEというファイル名のファイルがあったら、「既存ファイルがある」ということになる。書き込みのためのオープンでは、大切なファイルをうっかりつぶしてしまうことがあるのだ。プログラムに余裕があったら既存ファイルのチェックをしてあげるといい。

デフォルトドライブ、カレントドライブ

「デフォルトドライブ」という言葉がある。そういう名前のドライブがあるわけじゃない。ドライブの指定をしなかった時に、コンピュータが勝手に「このドライブを使うよ」と選ぶドライブのこと。「カレントドライブ」ともいう。もっと省略していうと「カレント」という。この頃のMSXだと普通A：。だって1ドライブしかもっていないから。MSX－DOSにおりて、〝B：〞と打ってからBASICに戻ってくると、カレントはB：になる。RAMディスクを使っている人は、H：にすることもできる。

ランダムレコードのバイト数

FCBの最後に4バイトの領域がある。このページで紹介している使用方法では4バイト全部が使われるのだけれど、最後の1バイトが使われない場合がある。レコードサイズが64バイト以上の大きさになっている時だ。これは、昔使われていたCP／MというDOSのなごり。MSX-DOSには新しい便利な機能があるのだから、無理やり昔の方式を使うことはない。レコードサイズは1バイトにして4バイトまるまる使おう。

DTA

ディスク転送アドレスを略していったもの。昔はDMAといった。DMAは、この場合、ディスクメモリエリアの略である。ディスクからのデータをロードするアドレス、あるいはディスクに書き込むデータの先頭アドレスのことである。

当然だけど、ファンクションコールを使ってファイルをオープンした直後にも、何やらいろいろ行っている。それを順次説明していこう。

●DTAの設定

行1180から行1200までがそう。たった3行だけれどとても大切。ディスクから読み出したデータを、メモリのどのアドレスに置いてほしいかということを設定する。書き込みの時も同様。設定したDTAからのメモリの内容がディスクに書き込まれる。これもファンクションコールで行っている。

128バイト以下の小さなデータをやりとりする場合は、この設定を行う必要はないけれど、それ以上の大きなデータをやりとりする場合は、必ず自分の都合の良い場所に設定しなくてはならない。だけど、大きな手間があるわけではないので、どんな時でもかならずDTAを設定するというクセはつけておこう。

ではどのアドレスに設定するのか。どこでもいい。メモリの必要なだけ確保して、そのアドレスを設定する。

DTAの設定はいつ、何回やってもいい。さっきは&H9400にロードしてもらったけれど、今度は&HC000、次は&H8C00にロードしてもらおう、ということができる。

●オープンされたあとのFCBの設定

FCBにはオープンした時に、ファイルの情報がいろいろ読み込まれて自動的にセットされる。だけどFCBに記憶される情報は、ディスクにあるファイルの情報だけではない。これからどんな操作を行おうか、ということも記憶するものなのだ。しかしこれからどんな操作を行うかなんてMSXにはわからないから、この情報は自動的にはセットされない。

そこで、ファイルをオープンしたあと、これから行おうとする処理に合うように自分で値を設定する必要が出てくるわけだ。おおまかにいって、次の情報をセットする必要がある。

- **ファイル中のどの場所の読み書きをするのか。**
- **どのくらいのデータをひとまとめにして読み書きするのか。**

で、それがList 2の行1220から行1330。ファイルの先頭から書き込むぞ、1バイト単位で書き込むぞ、と設定している。

●同時にいくつのファイルが開けるの?

いくらでも。好きなだけ開ける。それだけのFCBを用意すればいいのだ。強いていうと1枚のディスクには112個のファイルしか置けないから、それが制限か。もっとも、普通は数ファイルを同時に開くだけでことたりるはず。

●読み出し、書き込み

ファイルの読み書きにはさまざまなファンクションコールがある。だけど、覚えるのはランダムブロックアクセスといわれるやりかただけでいい。これだけ覚えれば読み書きは完璧だ。しかも、レコードサイズを1バイトにセットした状態で使う。読み書きするデータの長さや、ファイルの中の位置の指定がバイト単位で行えるようになるからだ。ファイルをオープンした時に、一度だけFCBの中のレコードサイズの場所に1を書き込んでおくだけで良い。「レコード」とか「ブロック」という単語はわかりにくい。レコードサイズ＝1バイトなら、これらの単語はみんな「バイト」に置き換えられるから、これから先の説明は、みんなバイトで書くことにする。

書き込みの仕方は、こう。

①書き込むデータのあるアドレスをDTAとする。
②ファイルのどこに書き込むかをFCBのランダムレコードにセットする。
③書き込むデータのバイト数をHLに入れる。
④FCBのアドレスをDEに入れる。
⑤Cに&H26を入れる
⑥ファンクションコールする
⑦エラーが起きていないかどうかチェックする。

読み込みの場合は、次のようになる。だいたい同じ。

①読み出したデータを置く領域のアドレスをDTAとする。
②ファイルのどこから読み出すかをFCBのランダムレコードにセットする。
③読み出すデータのバイト数をHLに入れる。
④FCBのアドレスをDEに入れる。
⑤Cに&H27を入れる
⑥ファンクションコールする
⑦エラーが起きていないかどうかチェックする。

●ファイルのクローズ

ひととおり読み書きが終わり、ファイルに用がなくなったら必ずクローズしなければならない。いや、読み出しだけしか行わなかったった場合は必ずしもクローズする必要はないのだが、信頼性の向上のためにもすべてクローズするクセをつけておこう。書き込みを行った場合は、絶対にクローズしなければならない。List 2では、行1580からの3行。

クローズしわすれる落し穴のなかでもよく落ちるものは、エラー処理。ファイルをオープンする時に起きたエラーと、書き込みをしている途中で起きたエラーは、ちょっと処理の内容を変える必要があるのだ。オープンするときのエラーなら、ファイルは開かれていないけれど、書き込み途中のエラーではファイルは開かれたまま。開いているファイルでエラーが起きて処理を中断するときにもファイルのクローズを忘れないようにしよう。

さて、そういう目でリスト2を見ると……。まともなエラー処理をしていない。ページの関係で長いエラー処理が書けないから、こうなってしまっているが、みなさんはマジメなエラー処理をしなくちゃいけない。ごめんなさい。

●さてDOS2

DOS 2上のBASICのファイル操作は、DOS 1のものより楽。DOS 2のファンクションコールの便利な点は、ファイル名の文字列がそのまま使えること。DTAの指定を

せずに、読み書きのたびに個別に指定すること。FCBを使わないこと。

ファイル名は、BASICで使われている文字列の構造とちょっと異なる。DOS 2で使われている文字列は長さが自由で、文字列のおしまいに0が付く、ASCIIZ文字列とかASCIZ文字列といわれるもの。C言語で使われている文字列の形だ。

●ファイルハンドル

DOS 2ではFCBにかわってファイルハンドルという概念が入ってくる。ファイルハンドルとはどういうものかというと、BASICでファイルを使ったときに出てくる＃1とか＃2とかのファイル番号とほとんど同じものであると思っていい。DOS 2では、このファイルハンドルを使う。

ファイルハンドルの実体は、1バイトの数値だ。

●ファイルのオープン

DOS 1と違って、ファイル名とドライブ名を別々に指定する必要はない。〝A：TESTFILE. TXT″のように、ひとつの文字列の形にして指定すれば良い。さらにDOS 2ではサブディレクトリという考え方が入ってくる。これも同じように〝A：¥SUBDIR¥TEXTFILE. TXT″という形で文字列に加えておけばよい。より人間的な指定方法になった。

ファイルハンドルを使った場合は、同時に開けるファイルの数は64個までという制限がある。それでも実用上は無制限みたいな量だ。

ファイルハンドルを使った場合も、「ファイルのオープン」と「ファイルの作成」がある。DOS 1の時と同じように使い分ければいい。ただ、今度は明示的に読み出し用、書き込み用という区別を加えることもできる。もちろん、区別せずに読み書き両用にすることもできる。それがオープンモードの指定。

ファイルを作る場合は、ファイルの「属性」を指定することもできる。不可視ファイルとか、リードオンリーファイルとかいうやつ。

■List3 ファイルに文字列を書き込む(DOS2で作成)

```
1000 SYSCAL: EQU     0F37DH          DEFUSR0=&HD000:A=USR0(0) とBASIC上で
1010 ;                               打てば、実行することができる。
1020         ORG     0D000H
1030 ;                               ここからが List 1 の 行 10
1040         LD      DE,FNAME
1050         LD      A,00H
1060         LD      B,00H
1070         LD      C,44H           44H = ファイルの作成（オープン）
1080         CALL    SYSCAL
1090         CP      0
1100         JR      NZ,ERR
1110 ;                               ここからが List 1 の 行 20
1120 LBL1:   LD      HL,STRING       ファイルへ何バイト書き込んだらいいのか
1130         LD      DE,0            書き込む文字列の長さを調べている部分
1140 LBL2:   LD      A,(HL)
1150         CP      0
1160         JR      Z,LBL3
1170         INC     DE
1180         INC     HL
1190         JR      LBL2
1200 ;
1210 LBL3:   EX      DE,HL           HL には書き込む長さ
1220         LD      DE,STRING       DE には書き込むデータの先頭アドレス
1230         LD      C,49H           49H = ファイルへの書き込み
1240         PUSH    BC              B にはファイルハンドル
1250         CALL    SYSCAL
1260         POP     BC
1270         CP      0
1280         JR      NZ,ERR
1290                                 ここからが List 1 の 行 30
1300         LD      C,45H           45H = ファイルのクローズ
1310         CALL    SYSCAL          B にはファイルハンドル
1320 ;
1330         RET
1340 ;
1350 ERR:    LD      DE,ERRMSG       BASIC と違ってエラー処理は自動的には
1360         LD      C,9             やってくれない。自分でエラー処理も
1370         CALL    SYSCAL          しなくちゃならない。
1380 ;
1390         RET
1400 ;
1410 FNAME:  DEFM    'TESTFILE'      ファイル名
1420         DEFB    0
1430 STRING: DEFM    'TESTFILE ﾉ ﾅｶ ﾆ '
1440         DEFM    'ﾓｼﾞ ｦ ｶｷｺﾝﾃﾞ ﾐﾙ.'
1450         DEFB    0
1460 ERRMSG: DEFM    'Error.'
1470         DEFB    10,13,24H
1480 ;
1490         END
```

List 1のプログラムをDOS 2上のBASIC用のマシン語ファイルにしたものがList 3だ。List 2と比べながら見てみるといい。List 3はList 2よりかなり短くなっている。これはDOS 2のファイル操作が簡単になったためだ。

ファイルのオープンは行1040から。DEレジスタにファイル名が書かれているアドレスを入れ、Aレジスタにはオープンモード(ここでは読み書き両用を指定)、Bレジスタにはファイルの属性(普通のファイルという指定)を入れて、ファンクションコールしている。

DOS 2のファンクションコールでは、エラーのチェックもしやすくなっている。エラーがない場合はAレジスタが0になっているのは同じだが、エラーが起きたときはエラーコードがAレジスタに入っているので助かる。

問題のファイルハンドルは、Bレジスタに入れられてファンクションコールから返ってくる。自分でファイル番号を指定するBASICと違い、ファイルハンドルはシステム側から与えられるものを使う。

●ファイルの読み書き

DOS 2のファイルの読み書きでは、レコードとかブロックとかの考え方はなくなった。すべてバイト単位でデータを扱うことができる。どこのアドレスから何バイト分をどのファイルに書き込む、とか、どのファイルから何バイトのデータをどこのアドレスにロードしてくる、という形になった。

読み書き両用ということに関して注意することがある。いつ読んでもいいし、いつ書いてもいいのだが、読み出しから書き込みにうつる時、あるいはその逆でも、「ファイルポインタの移動」というファンクションコールを呼び出す必要がある。

●ファイルのどこに読み書きするの？

さて、FCBを使わないとなると、ファイルのどこから書き込みすればいいのかという指定ができなくなる。これにはそれ専用のファンクションコールが用意された。「ファイルポインタの移動」である。ファイルがオープンされた直後は、ファイルポインタはファイルの先

頭にセットされている。

●画面の圧縮セーブ、展開ロード

さて、一応の説明が終わったところで、ある程度本格的なサンプルを出してみよう。リストがちょっと長いので、誌面には載せられないし、体験版のSimple ASMではアセンブルできない。ソースリストとバイナリファイルの両方を付録ディスクに入れておくので見て欲しい。マジメな圧縮展開ルーチンではないけれど、マシン語でどのようにファイル操作を行うのかがつかめればいいので、ちょっと手抜きした。

このサンプルプログラムに関する説明を書いていこう。サンプルは、スクリーン7やスクリーン8の全画面を、簡単な圧縮をしたうえで、ファイルに書き込んだり、展開しながらVRAMに戻したりというもの。複雑な画像だと、そのままセーブしたものより大きくなってしまうこともあるので注意。

サンプルプログラムのBASIC部分は、スクリーン7で簡単な図形を書き、それを圧縮セーブしたのち、画面をクリアし、その後展開ロードするというもの。

ここからが圧縮セーブのプログラム。USR0で呼び出される

1120〜1160　画面の圧縮セーブをするファイル名は、BASICからUSR関数の引数の形で渡される。引数が文字列型か、文字列が11文字かを判定する

1180〜1270　11文字の文字列で渡されたファイル名をFCBにセットする

1290〜1300　デフォルトドライブは、ドライブ名としてFCBにセットする

1320〜1360　ファイルを「作成」の形でオープンする

1380〜1400　圧縮したデータは、WORK2のアドレスから格納される。DTAをWORK2-2のアドレスにセットする。−2した位置にセットしているのは、圧縮したひとかたまりのデータが何バイトなのかもいっしょにファイルに格納するため

1440〜1480　レコードサイズを1バイト、書き込み開始位置をファイルの先頭に指定する

1500〜1570　ファイルの先頭に&HFAを書き込み、画面の圧縮ファイルであることの目印とする

1590〜1600　セーブし始めるVRAMアドレスを0からと指定する

1640〜2380　256バイトのデータを圧縮し、WORK2のアドレスに圧縮データを格納する

2400〜2460　圧縮データをファイルに書き込む

2480〜2520　VRAMアドレスが&HD2ØØになるまでくりかえす

2540〜2580　ファイルをクローズする

ここからが展開ロードのプログラム。USR1で呼び出される

2620〜2660　画面の展開ロードをするファイル名は、BASICからUSR関数の引数の形で渡される。引数が文字列型か、文字列が11文字かを判定する

2680〜2770　11文字の文字列で渡されたファイル名をFCBにセットする

2790〜2800　デフォルトドライブは、ドライブ名としてFCBにセットする

2820〜2860　ファイルを「オープン」の形でオープンする

2880〜2900　DTAをWORK2のアドレスにセットする

2940〜2980　レコードサイズを1バイト、読み込み開始の位置をファイルの先頭にセットする

3000〜3090　ファイルの先頭1バイトを読み込んで、それが&HFAであることをチェックする

3160〜3190　2バイトぶんを読み出す。これは圧縮データひとかたまり(VRAMデータ256バイト分を圧縮したもの)の長さを意味する

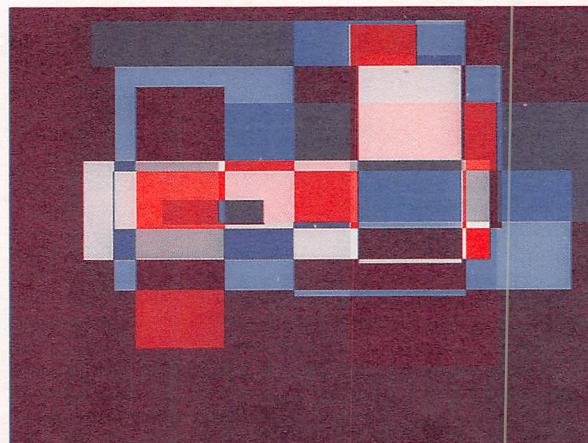
3210〜3260　ひとかたまりの圧縮データを読み出してくる

3280〜3570　WORK2に読み込んだデータを、展開してVRAMに書き込む

3590〜3630　&HD2ØØまで展開をくりかえす

3650〜3670　ファイルをクローズする

3700〜3910　各種エラーを発生させる部分

(飯田崇之)

◐画像データを圧縮セーブして、その後展開ロードする。少し時間がかかるので途中でディスクを抜かないように

ファイル操作のまとめ

ファイルを開く手順(DOS1上のBASIC環境で)

❶FCBを用意する
❷ドライブ名とファイル名を分ける
❸ファイル名の形を整える
❹システムコールでファイルを開く、あるいは作る
❺FCBの必要な場所に値をセットする

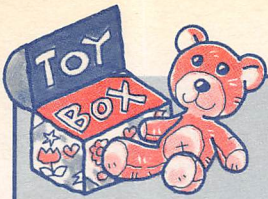
ファイルを開くときの約束ごと(DOS1上のBASIC環境で)

❶同時に開くファイルの数だけFCBが必要
❷ファイルを開くのに必要な情報は、ファイル名とドライブ名だけ
❸ドライブ名は省略することができる(デフォルトドライブ)
❹読み出し用とか書き込み用とかの区別はない
❺エラーが起きてもプログラムは止まらない
❻ないファイルはオープンできない
❼ファイルがなければ新しく作ればいい
❽新しく作られたファイルはオープンされた状態になっている

ファイルを開くときの約束ごと(DOS2上のBASIC環境で)

❶ファイルハンドルはシステム側から与えられる
❷読み出し用とか書き込み用とか区別することができる
❸エラーが起きてもプログラムは止まらない
❹ないファイルはオープンできない
❺ファイルがなければ新しく作ればいい
❻新しく作られたファイルはオープンされた状態になっている
❼ファイルポインタはファイルの先頭を指す

ファイルを閉じるときの約束ごと

❶閉じ忘れないこと！

1 FCBとは何モノか?

●FCBとは?

ファイルコントロールブロックを略していった単語。DOS1でファイルの操作をするときには、何でもかんでもFCBを使う。FCBとはいったい何モノか。それは、ファイルについての情報を記憶しておくワークエリア。とはいってもMSX-BASICのワークエリアにあるわけではない。ファイルを扱おうとする人が、各自で用意するもの。

●FCBの作り方

作るなんて大げさなものじゃないけど……。メモリのどこかに37バイトの空き領域を用意しておけということ。37バイトのメモリがあれば、どこに作ったっていい。プログラムを書く人が勝手に指定していいのだ。わかりやすくいうと、自分で作るプログラムの中に用意するのだ。例は以下のよう。

```
FCB:    DEFS    37
```

これでFCBがひとつできあがり、ひとつのファイルの読み書きができる。2個のファイルを同時にいじりたいと思ったら、FCBをふたつ用意しよう。

```
FCB1:   DEFS    37
FCB2:   DEFS    37
```

これでいい。FCBはいくつあってもいい。同時に開かなければいけないファイル数のぶんだけFCBを作る必要がある。

では使い方。例えばファイルをオープンする場合。この場合はFCBの中の特定の場所にファイル名とドライブ名が書き込まれている必要があるので、すでに書き込まれてあるものとして考えて欲しい。で、こうする。

```
        LD      DE, FCB
        LD      C, 0FH
        CALL    0F37DH
         :        :
         :        :
FCB:    DEFS    37
```

と、これだけでいい。ファンクションコールするとき、DEレジスタにFCBのアドレスを入れておけばいいのだ。

●FCBの内部構造(DOS1)

※図1を参照

・ドライブ名
ファイルをオープンするまえに値をセットしておく必要がある。

次の値が入る。
0：デフォルトドライブ
1：Aドライブ
2：Bドライブ
3：Cドライブ
　　：

・ファイル名
ファイルをオープンするまえに値をセットしておく必要がある。11バイトのうち、後ろの3バイトに拡張子を入れる。"MSXFAN. XB"というファイル名だったら、
4DH,53H,58H,46H,41H,4EH,20H,20H,58H,42H,20H
という値が入る。つまり、すきまには空白をつめる。

・カレントブロック
シーケンシャルアクセス(ファンクションコール&H14と&H15)で使われる。参照中のブロック番号を示す。シーケンシャルアクセスをするなら、ファイルをオープンしたあとに値をセットする必要がある。この場所は、DOS2では違った意味を持つ。

・レコードサイズ
1回の書き込み操作、読み出し操作で扱うデータの長さの単位。1をセットしておくと、読み書きするデータの長さがバイト数で指定できるので、便利である。ファイルをオープンしたあとにセットする必要がある。読み書きするごとに毎回セットしなおす必要はない。値はずっと保存される。この場所はDOS2では違った意味を持つ。

・ファイルサイズ
ファイルの長さがバイト数で入っている。ファイルをオープンすれば自動的に値が入る。この場所に書き込みをしてはいけない。

・日付、時刻
ファイルのタイムスタンプである。DOS2では別のことに使われているのでFCBを使っても、ここでタイムスタンプを調べることはできない(図2参照)。

・カレントレコード
シーケンシャルアクセス(ファンクションコール&H14と&H15)で使われる。参照中のレコード番号を示す。シーケンシャルアクセスをするなら、オープンしたあとに値をセットしておく必要がある。

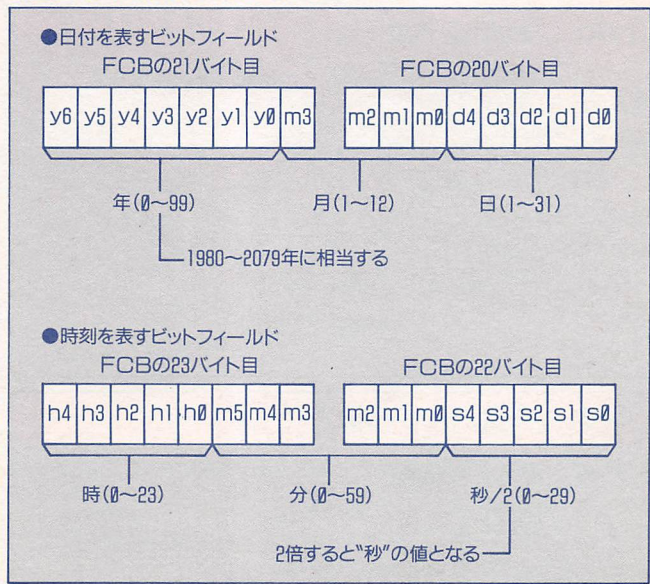
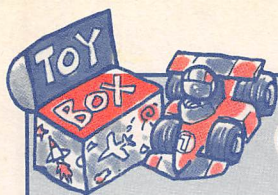
・ランダムレコード
ランダムブロックアクセス(ファンクションコールの&H26と&H27)の時に、アクセスしたいレコード番号を指定する。レコードサイズが1にセットされていれば、先頭から何バイト目をアクセスしたいのかという、アドレスのような使い方ができる。オープンしたあとに値をセットしておく必要がある。読み書きするごとにセットしなおす必要はない。読み書きしたら、自動的にその次の場所を指しているからである。

■図1 FCBの内部構造

アドレス	長さ	名称
ØØ	1	ドライブ名 ←FCBの先頭
Ø1～ØB	11	ファイル名
ØC～ØD	2	カレントブロック
ØE～ØF	2	レコードサイズ
1Ø～13	4	ファイルのサイズ
14～15	2	ファイルの日付
16～17	2	ファイルの時刻
18～1F	8	内部情報(変更してはいけない)
2Ø	1	カレントブロック
21～24	4	ランダムレコード

合計37バイト

■図2 タイムスタンプのビットフィールド

トイボックス

2 ファイル関係のファンクション

ØFh ファイルのオープン(FCB)

入力 C←ØFh
FCBのØバイト目 ←ドライブ名
FCBの1バイト目～11バイト目←ファイル名
出力 A＝ØØh→オープンに成功
A＝FFh→オープンに失敗

1Øh ファイルのクローズ

入力 C ←1Øh
DE←FCBのアドレス
出力 A＝ØØh→クローズに成功
＝FFh→クローズに失敗

13h ファイルの抹消

入力 C ←13h
DE←FCBのアドレス
FCBのファイル名には“?”というワイルドカード文字が使用できる
出力 A＝ØØh→抹消に成功
F＝FFh→抹消に失敗

16h ファイルの作成(FCB)

入力 C ←16h
DE←FCBのアドレス
FCBの Øバイト目 ←ドライブ名
FCBの1バイト目～←ファイル名
出力 A＝ØØh→作成に成功
＝FFh→作成に失敗

1Ah DTAアドレスの設定

入力 C ←1Ah
DE←DTA

26h ファイルへの書き込み(ランダムブロックアクセス)(FCB)

入力 C ←26h
DE←FCBのアドレス
HL←書き込むレコード数
FCBの14バイト目～←レコードサイズ
FCBの33バイト目～←書き込みを開始するレコード番号
出力 A＝ØØh→書き込みに成功
＝FFh→書き込みに失敗

27h ファイルからの読み出し(ランダムブロックアクセス)(FCB)

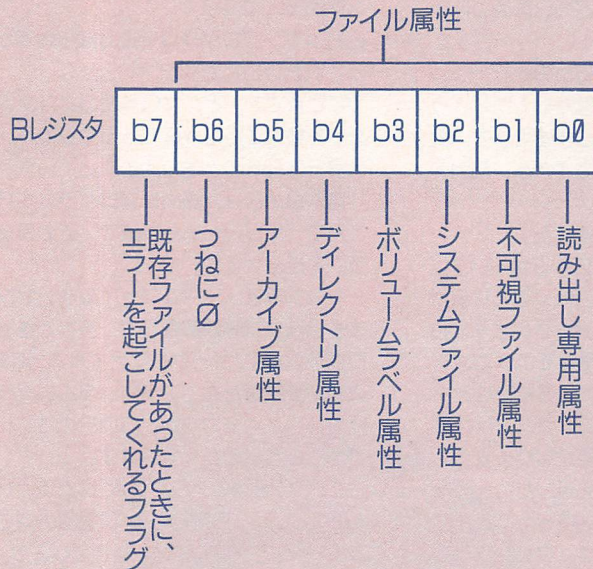
入力 C ←27h
DE←FCBのアドレス
HL←読み出すレコード数
FCBの14バイト目～←レコードサイズ
FCBの33バイト目～←読み出しを開始するレコード番号
出力 A＝ØØh←読み出しに成功
＝FFh←読み出しに失敗
HL ←読み出せたレコードの個数

43h ファイルのオープン(ファイルハンドル)

入力 C ←43h
DE←ファイル名文字列
A ←オープンモード
ビットØを1にすると書き込み禁止
ビット1を1にすると読み出し禁止
出力 A＝ØØh→オープンに成功
それ以外→オープンに失敗
(Aにはエラーコード)
B →ファイルハンドル

※OFhから27hのファンクションはDOS1とDOS2上で、43hから52hはDOS2上だけで使用できます。

44h ファイルの作成(ファイルハンドル)

入力 C ←44h
DE←ファイル名文字列
A ←オープンモード
ビットØを1にすると書き込み禁止
ビット1を1にすると読み出し禁止
B ←ファイル属性をセット

45h ファイルのクローズ(ファイルハンドル)

入力 C←45h
B←ファイルハンドル
出力 A=ØØh→読み出しに成功
それ以外→クローズに失敗(Aにはエラーコード)

48h ファイルの読み出し(ファイルハンドル)

入力 C ←48h
B ←ファイルハンドル
HL←読み込むバイト数
DE←読み込んだデータを置くアドレス
出力 A=ØØh→読み出しに成功
それ以外→読み出しに失敗(Aにはエラーコード)
HL→実際に読み込んだバイト数

49h ファイルへの書き込み(ファイルハンドル)

入力 C ←49h
B ←ファイルハンドル
HL←書き込むバイト数
DE←書き込むデータのアドレス
出力 A=ØØh→書き込みに成功
それ以外→書き込みに失敗(Aにはエラーコード)
HL→実際に書き込んだバイト数

4Ah ファイルポインタの移動

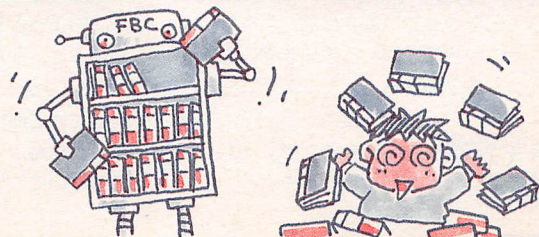
入力 C ←4Ah
B ←ファイルハンドル
A ←Øか1か2
DE:HL←ファイルポインタを移動させる距離(バイト単位)
出力 A=ØØh→移動に成功
それ以外→移動に失敗(Aにはエラーコード)
DE:HL→移動後のファイルポインタ

DE:HLは、4バイトの長さの符号付き整数(long int)で、ファイル中の位置を示す数値。

Aは、どこを起点としてファイルポインタを移動させるのかを指定する数値。
Øの時ファイルの先頭から
1の時現在の指している位置から
2の時ファイルの最後から

52h ファイルのクローズと削除(ファイルハンドル)

入力 C←52h
B←ファイルハンドル
出力 A=ØØh→削除に成功
それ以外→削除に失敗(Aにはエラーコード)

新連載

世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座

C [si:]

BASICのプログラムが組める、マシン語もちょっと組める、DOSもだいたい使える。そんな人はC言語もやってみましょう。

ソースファイル source file
ソースは「源」の意味。実行されるファイルの元になる文字だけのプログラム。
コマンドライン command line
DOSでコマンドを入力する行のこと。
オブジェクトファイル object file
オブジェクトは「目的」などの意味。ソースファイルが変換されて実行可能な形になる。
コンパイラ compiler

どうやって実行するの? だれもがつまずく最初の関門

C言語の特徴や歴史などという、入門にさして必要のない知識は置いといて、いきなりプログラムしましょう。これからC言語をやろうという人は、C言語で書いたプログラムをどうやって実行するのか、だけを覚えればいいのです。

さて、このプログラムを見てください。とても有名なC言語のプログラムで、「ハローC」と呼ばれているプログラムです。

```
*************プログラム1
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("hello .c");
    return 0;
}
*******************
```

BASICをやっている人には、何をするプログラムか想像がつくと思います。このプログラムを走らせると、

hello .c

という文字が画面に表示されるだけ。それだけです。これをBASICで書くと、

10 PRINT "hello .c"

こうなります。このていどのBASICなら、誰にでも書けるし、誰にでも実行できるでしょう。では、先ほどのC言語のほうはどうでしょう。

どうやって実行すればいいのか。

それがわからない。C言語に入門しようとする人は、まずここでつまずきます。実行の仕方がわからないのですから、勉強のしようがありません。

筆者もここでつまずきました。

いや、しかし、どう実行するかという以前に、C言語のプログラムは、どこに書けばいいのかという問題が残っています。BASICなら画面上で行番号をつけて文を書けばよかった。しかし、C言語ではテキストエディタを使ってプログラムだけが書かれたファイルを作る必要があります。

マシン語のプログラムを組んだことのある人ならば、アセンブラを使ったことがあるでしょう。マシン語では、アセンブリ言語で書かれたソースファイルを作りました。ソースファイルは、文字だけがつまったファイルで、これだけでは実行できません。

C言語もおなじです。やはりソースファイルを作るのです。テキストエディタはなんでもかまいません。MSX-DOS TOOLSのMED.COMでいいでしょう。

しかし、ということは、DOSを使わなければならないのでしょうか?

そうです。C言語を使おうと思ったら、しばらくはBASICから離れてください。これから先は、すべてDOSを使います。

C言語のプログラムはみんなDOSのコマンドになる

C言語のプログラムは、DOS上のテキストファイルの形で書きます。しかし、ファイル名にかってな名前を付けてはいけません。ちょっとした約束ごとがあります。

拡張子は、かならず「.C」にしてください。SAMPLE .Cとか、PROGRAM .Cとか、ともかく.Cを付けておけば、あとは自由な名前でかまいません。

じっさいにプログラム1を、テキストエディタで書いてみてください。ファイル名は、HELLO .Cがよいでしょう。

終わったらDOSのコマンドラインから、

>TYPE HELLO .C

と打って、プログラム1とおなじ内容が表示されればOKです。

ここまでで、どんなC言語のプログラムだって書くことだけはできるでしょう。次は実行させることを考えます。

BASICは、画面にプログラムを打ちこんで、RUNという単語で、そのプログラムを走らせます。

マシン語は、ソースファイルをアセンブラというソフトが解釈して、実行できるプログラム(オブジェクトファイル)に変換します。変換したあとのプログラムの実行の仕方はさまざまですが、DOSのコマンドの形になるものが代表的です。

さて「C言語のプログラム」はどうでしょうか。じつは、実行できる「C言語のプログラム」なんてないんです。なぜでしょう。それは、C言語で書かれたプログラムは、かならずマシン語に翻訳される必要があり、けっきょく「マシン語のプログラム」になってしまうからです。

特別なことをしないかぎり、C言語で書かれたものは、みんなDOSのコマンドになるようになっています。

つまり、「C言語のプログラム」というのは、そのままでは実行できないソースファイルの形でしか存在しません。ソースファイルを実行できるプログラムに変換することをコンパイルといいます(これはC言語にかぎらず、BASIC以外のコンピュータ言語に共通のいい方です)。変換するツールは、コンパイラと呼ばれます。

C言語のためのワークディスクについて

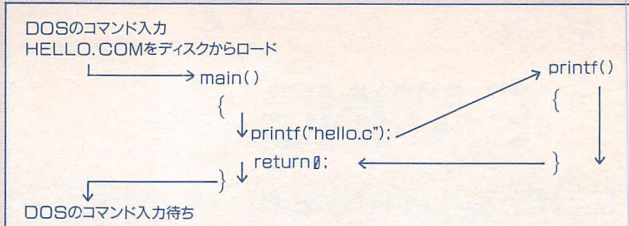
さて、コンパイルするまえに、やっておかなければならないことがありました。ワークディスクを作ることです。コンパイルにはいくつかのコマンドやファイルを使います。それらが、ディスクを入れ換えることなしにすぐにアクセスできる状態になっ

C言語などの高級言語をマシン語の形に変換するソフト。プログラムをすべて一気にマシン語にしてしまうという点が、BASICのインタプリタと大きくちがう。

MSX−C
MSX用パッケージソフト。DOS 1 用の「Ver. 1.1」とDOS 2 用の「Ver. 1.2」がある。どちらもタケルで発売中で７千円。前者は「MSX−DOS TOOLS」が必要、後者は「MSX−DOS 2 TOOLS」が必要。

MSX−DOS TOOLS
DOSを使ううえでいろいろな役に立つツール集。DOS 2 用の「MSX−DOS 2 TOOLS」もある。どちらもタケルで発売中。７千円。

バッチファイル batch file
DOSコマンドをならべて作った一種のプログラム。

■HELLO.Cの実行のされかた

ていることが必要です。いるものをみんな、１枚のディスクに収めてしまうのがてっとりばやいでしょう。

１枚のディスクに入れておくべきファイルをあげておきましょう。今回は１つ１つを解説するわけにはいきませんが、だいたいこんな顔ぶれのディスクを持っていればC言語のプログラムを組んで、実行できるわけです。それぞれカッコのなかのソフト（上欄外の注参照）からコピーしてきてください。先ほどのHELLO .Cというソースファイルをすでに作っていれば、それもコピーしておいてください。

※以下のファイルはMSX−DOS1（MSX−C Ver. 1. 1の場合です）

```
MSXDOS   .SYS
COMMAND  .COM
C        .BAT (MSX-C)
CF       .COM (〃)
FPC      .COM (〃)
CG       .COM (〃)
CK       .REL (〃)
CLIB     .REL (〃)
CRUN     .REL (〃)
CEND     .REL (〃)
STDIO    .H   (〃)
BDOSFUNC .H   (〃)
M80      .COM (MSX-DOS TOOLS)
L80      .COM (〃)
MED      .COM (〃)
MED      .MES (〃)
MED      .HLP (〃)
```

ディスクができたら、いよいよコンパイルです。コンパイルにはいろいろ複雑な操作が必要なのですが、さいわいMSX−CにはC .BATという便利なバッチファイルが付いています。自分の書いたソースファイルを自動的にマシン語、というかDOSのコマンドになるまでコンパイルしてくれるのです。先ほどのHELLO .Cというソースファイルをコンパイルするには

>C HELLO

と入力して、バッチファイルを実行してください。しばらく時間がかかります。実行中に画面に、エラーらしきものが出たら要注意です。実行が終了したら、ＤＩＲコマンドで、ディスクの内容を見てください。HELLO .COMというファイルができていたら、コンパイル成功です。もしなければ、きっとソースファイルの入力にミスがあったのでしょう。よく見直して、再度コンパイルしてください。

HELLO .COMができていたら、さっそく実行してみましょう。

>HELLO

で実行です。画面に、

hello .c

と表示されて、コマンド入力待ちにもどれば成功です。されないときは、ソースファイルから１字１句確かめて、再度コンパイルしてください。

うまくいった人は、C言語への最難関をまず通り抜けたことになります。あなたはすでにC言語でいろいろ遊べる環境の中にいるのです。やったことの意味がわからなくてもかまいません。こうやれば、ソースプログラムがコマンドになるんだという手順を覚えていればそれでいいのです。

C言語のプログラムはすべて関数でできている

さて、キーボードから手を離して、C言語の実行のされ方についてお話しましょう。

ＢＡＳＩＣは、いちばん小さい行番号から順番に実行されていきます。アセンブラでプログラムしたものは、原則としてソースファイルの先頭から実行されました。

ではC言語は？　先ほどのHELLO .Cではどこから実行が開始されるのでしょうか。#includeから？　いいえ、C言語では、

main()

と書かれたところから実行が始まります。手前や後ろにどんな文章が書かれていようとも、かならずmainから実行が開始されるのです。正確にいうとmainの次に現れる

{

から実行が始まります。これがC言語の大原則です。MSX−Cにかぎったことではなく、どんなCでもおなじです。逆に、mainがないと、正常にコンパイルされません。

main、mainといいますが、正しくいうと「main（メイン）関数」といいます。関数？と首をかしげる人がいるかもしれませんが、「関数」です。C言語の方言なんです。ＢＡＳＩＣの標準語でいえば、「関数」とは、サブルーチンのことです。

C言語のプログラムは、すべてサブルーチンの固まりです。サブルーチンでないところはありません。ですから、C言語ふうにいうと、「C言語のプログラムはすべて関数でできている」となるのです。

printfだって関数です。プログラムが書かれていないじゃないかといわれるかもしれませんが、ＭＳＸ−Cがほかの場所からprintf関数を持ってきて見えないところでプログラムにくっつけているのでした。

main関数もサブルーチンなのでしょうか。はい、サブルーチンです。DOSのコマンドラインから呼ばれて、コマンドラインへもどる「関数」なのです。

ひとつ注意が必要です。C言語でいう関数は、何か値を求めるものである必要はありません。ちょうどＢＡＳＩＣでUSR関数を使ってマシン語のサブルーチンを呼び出すことに似ています。

main関数のどこで、呼ばれたところへリターンするのでしょう。一目瞭然、return 0と書かれているところです。もし、returnがなかった場合は、

}

のところでリターンします。HELLO .Cでは、0という数値をつけてリターンしています。これは、0という値を返しているのです。どこへ？　DOSへです。main関数から返される値は、DOSのリターンコードになります。

今回は、コンパイルの仕方とmain関数の話でした。アセンブラを経験している人は、この2つの話だけで、既成のC言語入門書を読むのに十分なとっかかりができたはずです。今回はここまで。

（飯田崇之）

ANALYSIS

EATING イーティング

MSX MSX2/2+ VRAM64K

by 堤倉人

▶遊び方は25ページ

解説

■変数の意味

・初期設定時

A、B、C、D　表示する四角の対角の座標指定用

E　表示する四角の色指定用

A$　スプライトパターンデータ読み込み用

K、L、M　ループ用

S(n)　グラフィック配列⇨象の左半分の輪郭を左右反転コピーするために使用

・タイトルデモ時

A、B、C　タイトル時の鼻のデモ用カウンタ⇨正のとき時計回り。負のとき反時計回り

・ゲーム中(座標関係)

A　リンゴを投げるデモのときのY座標用

A、B　象の鼻の先端の座標⇨リンゴをつかんでいるかの判定のみに使用

O　カラスの移動速度

T、U　リンゴの座標

V、W　カラスの座標

X、Y、Z　鼻1〜3それぞれの回転角度

X(n)、Y(n)　鼻の角度nのときの中心からの座標

・ゲーム中(その他)

A　カラス退却時のリンゴの表示色

CH　リンゴの残り数

F　スティック入力値

G　ZキーとXキーの入力判定値

H　ハイスコア

I、J　ループ用

M　リンゴの状態フラグ⇨1＝落下中、0＝落下中ではない

N　象がリンゴをつかんでいるかのフラグ⇨1＝つかんでいる、0＝つかんでいない

P　前回のトリガー入力値

Q　トリガー入力用

R　カラスの表示パターン番号⇨20と21で切り換わる

S　スコア

SS　クリアした時に入る得点

■スプライト

・スプライトパターン

0〜19　象の鼻

20〜21　カラス

22　リンゴ

23〜26　飼育員

・表示スプライト面

0　カラス(黒)

1〜3　象の鼻1〜3(水色)

4　リンゴ(赤)

5〜6　飼育員(青と白)

■プログラム解説

・初期設定

10　画面初期化／変数の型宣言／配列変数宣言／鼻の角度計算／象の鼻の元絵作成

20　元絵により鼻のスプライトパターン定義／画面初期化／グラフィック画面への文字表示準備／スプライトパターンデータ読みこみ

30〜50　カラス、リンゴ、人のスプライトパターン定義／地面の草作成／台の作成／立て札の作成／画面手前の柵作成／象の左半分の輪郭を作成

60　作成した象の左側半分の輪郭を右側にコピーする／象の輪郭の中を塗りつぶす／ページ1の画面消去／象の口の元絵作成／タイトルの文字を準備する／象に口を描く

70　立て札のタイトル表示部分作成／タイトルの表示

・タイトルデモ

80　パレット初期化／表示色設定／メッセージ表示／デモ用カウンタ初期化／象の眉毛表示

90　鼻1回転計算、カウンタ更新／鼻2回転計算、カウンタ更新／鼻3回転計算、カウンタ更新／鼻1〜3のデモ用カウンタ再設定／行220の鼻表示サブ呼び出し／口を開けるか判定⇨行230の口の開閉サブ呼び出し

・ゲームスタート

100〜110　スペースキー入力判定⇨【なければ】行90へ飛ぶ【入力があればゲームスタート】メッセージ消去／行210のスコア表示サブ呼び出し／効果音／飼育員登場／リンゴの残り数を表示／飼育員にリンゴを投げるポーズをさせる／リンゴの残り数、カラスの表示パターン番号、追加点の設定

・リンゴを投げる

120　効果音／リンゴを投げるデモ／飼育員のポーズをもどす／カラスの座標初期化／リンゴのY座標設定

・カラス移動

130　カラスの表示パターン番号切り換え／カラスの移動計算／カラス表示／効果音／トリガー入力受け付け／象がリンゴをつかんでいるかのフラグ設定／象の鼻の先端のX座標計算

・リンゴ移動

140　象の鼻の先端のY座標計算／リンゴのX座標計算／リンゴが落下中かのフラグ設定／リンゴのY座標計算／効果音(落下中のみ)／リンゴ表示／象がリンゴを食べたか判定⇨【食べたなら】口の開閉サブ呼び出し／リンゴの色設定／行190のカラス退却サブ呼び出し／スコア加算・表示／カラスの移動速度増加／行120へ飛ぶ

・ゲームオーバー判定

150　カラスがリンゴを取ったか判定⇨【取っていれば】リンゴの色設定／汗を表示／カラス退却サブ呼び出し／汗を消す／リンゴの残り数減少・表示更新／追加点の初期化／ゲームオーバー判定⇨【ゲームオーバーなら】行170へ飛ぶ　【まだなら】行120へ飛ぶ

160　スティック入力受け付け／ZキーとXキーの入力受け付け／鼻1〜3回転計算／鼻表示サブ呼び出し／トリガー入力値の保存／行130へ飛ぶ

・ゲームオーバー

170〜180　象の眉毛の表示更新／パレット切り換え⇨象を赤くする／効果音／飼育員の退場デモ／メッセージ表示／行80へ飛ぶ

・カラス退却デモサブ

190　カラス移動／リンゴ移動／効果音／もとの処理にもどる

・画面作成サブ

200　白と黒でふちを表示／指定色の四角を表示／もとの処理にもどる

・スコア表示サブ

210　ハイスコア更新／スコア、ハイスコア表示／追加点更新／もとの処理にもどる

・象の鼻表示サブ

220　鼻1〜3の角度調整・表示／もとの処理にもどる

・象の口開閉サブ

230　象の口を開ける(行240呼び出し)／リンゴの消去／象の口を閉じる(行240呼び出し)／もとの処理にもどる

240　口の元絵をページ1から転送して表示／もとの処理にもどる

・スプライトパターンデータ

250〜260　カラス

270　リンゴ

280〜310　人

補足

ゲーム内容を考えると、うまくまとめているように思われるが、いくつか気になる部分があったので指摘しておきたい。

まず、行120〜160までのメイン部分だが、入力や判定といった処理の順序がよくないと思う。

複数の登場キャラクタを同時に動かしたり、それぞれの関係について判定するときは、

①入力を受け付ける

②移動計算と表示の更新

③判定

という順序で行うほうが、整理もつくし、わかりやすく、なによりミスが起こりにくくなる。

●10ー11月号ソフトプレゼント当選者　①「ぷよぷよ」＝〈北海道〉北野公一〈東京都〉小川幸一郎〈神奈川県〉西畑考志／②「グラフサウルス　ユーティリティ」＝〈北海道〉山田志門〈東京都〉石井絵奈〈愛媛県〉辻裕志／③「ロードス島戦記＆福神漬」＝〈栃木県〉澤田知亮〈埼玉県〉平中彰一〈大阪府〉山本一博／④「スーパープロコレ5」＝〈静岡県〉中島輝明〈京都府〉木佐一敦史〈広島県〉近末大介

もちろん何らかの理由があってこの順番を崩す場合もあるので、まったく正しい方法というわけではないが、順序を間違えると、思わぬバグの原因にもなりかねない。

この順序に起因するが、無駄な計算や変数が目立つ。象の鼻の角度調整や座標計算などが複数存在したり、リンゴをつかんでいるかの判定だけで、4つの変数を使用していることなどがその例だ。

また初期設定の部分から、1行ごとの役割がはっきりしていないことも問題の1つだ。

象の絵を作成する部分などでは、座標や色をデータにすることで、とてもすっきりしたものになる。

これらの問題点は、1行の中に入る処理を軽減させ、もっと余裕のあるプログラムを組むようにすれば、きっと解消できるはずだ。

(MORO)

```
EATING  .FD2

10 COLOR15,4,1:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:DIMX(
20),Y(20),S(732):FORI=0TO19:X(I)=COS(I*.
314)*16:Y(I)=SIN(I*.314)*16:FORL=0TO1:FO
RM=0TO1:LINE(7+M,7+L)-(X(I)/2+7+M,Y(I)/2
+7+L):NEXTM,L
20 FORJ=0TO3:FORK=0TO7:VPOKE30720+I*32+J
*8+K,VPEEK((JMOD2)*256+(J¥2)*8+K):NEXTK,
J:CLS:NEXT:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0
TO6:READA$:FORJ=0TO31
30 VPOKE31360+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXTJ,I:LINE(0,144)-(256,211),2,
BF:FORI=0TO255:LINE(I,136+RND(1)*8)-(I,1
51),2:NEXT:A=80:B=136:C=175:D=151:E=6:GO
SUB200:A=208:B=90:C=215:D=155:E=10
40 GOSUB200:A=176:B=80:C=247:D=119:E=10:
GOSUB200:FORI=0TO10:A=4+I*24:B=167:C=11+
I*24:D=212:E=5:GOSUB200:NEXT:A=-1:B=160:
C=256:D=167:E=5:GOSUB200:CIRCLE(127,88),
24,1,0,3.14:CIRCLE(103,111),8,1,1.58,4.7
2:DRAW"BM128,120L24BG8D8R24"
50 CIRCLE(100,88),24,1,.7,4.1,3:CIRCLE(1
28,136),8,1,.2,3.14:CIRCLE(104,128),8,1,
1.6,3.14:CIRCLE(112,112),8,1,4.7,1.6:COL
OR1,7:DRAW"BM118,92":PRINT#1,"●"
60 COPY(88,64)-(127,136),0TOS:COPYS,1TO(
168,64),0:PAINT(95,90),7,1:PAINT(99,128)
,7,1:DRAW"BM80,136C15R90":SETPAGE0,1:CLS
:LINE(0,0)-(14,7),6,BF:DRAW"BM0,15C1R15"
:Y=7:COLOR15,8:DRAW"BM20,0":PRINT#1,"EAT
ING":SETPAGE,0:DRAW"BM121,112C6R14"
70 A=176:B=61:C=247:D=79:E=8:GOSUB200:CO
LOR15,8:FORI=0TO7:COPY(20,7-I)-(67,0),1T
O(190,78-I*2),0:NEXT
80 COLOR=NEW:COLOR15,4:DRAW"BM78,40":PRI
NT#1,"HIT SPACE KEY":S=0:O=4:A=0:B=0:C=0
:COLOR1,7:DRAW"BM118,80":PRINT#1,"^ ^"
90 X=X+SGN(A):A=A-SGN(A):Y=Y+SGN(B):B=B-
SGN(B):Z=Z+SGN(C):C=C-SGN(C):A=A-(A=0)*(
RND(1)*40-20-A):B=B-(B=0)*(RND(1)*40-20-
B):C=C-(C=0)*(RND(1)*40-20-C):GOSUB220:I
FRND(1)<.1THENGOSUB230
100 IFSTRIG(0)=0THEN90ELSELINE(78,30)-(1
90,48),4,BF:GOSUB210:SOUND6,20:SOUND7,20
:SOUND3,0:SOUND9,0:FORI=8TO16:FORJ=0TO20
:SOUND2,255-J*10:SOUND9,23-I:NEXTJ,I:SOU
ND9,0:FORI=0TO6:PUTSPRITE5,(I*4,120),5,2
3:PUTSPRITE6,(I*4,120),15,24+(IAND1)
110 PLAY"V15O4C64":FORJ=0TO300:NEXTJ,I:C
OLOR4,10:DRAW"BM184,104":PRINT#1,"のこり ";
:COLOR2:PRINT#1,"●●●":FORI=0TO800:NEXT:P
UTSPRITE6,(24,120),15,26:CH=3:R=20:SS=1
120 SOUND9,15:T=RND(1)*74+86:FORI=0TO40:
A=100+I*(I-40)/4:PUTSPRITE4,(48+I*(T-48)
/40,20+A),8,22:SOUND2,A:NEXT:SOUND9,0:PU
TSPRITE6,(24,120),15,24:V=256:W=0:U=120
130 R=41-R:V=V+SGN(T-V)*O:W=W+SGN(U-W)*O
:PUTSPRITE0,(V,W),1,R:SOUND10,31:SOUND6,
11:SOUND11,0:SOUND12,4:SOUND13,15:Q=STRI
G(0):N=Q*(ABS(A-T)<4ANDABS(B-U)<4):A=122
+X(XMOD20)+X((X+Y)MOD20)+X((X+Y+Z)MOD20)
140 B=94+Y(XMOD20)+Y((X+Y)MOD20)+Y((X+Y+
Z)MOD20):T=T+(A-T)*N:M=(N=0)*(U<120):U=U
+(B-U)*N+M*4:SOUND9,-M*(P=0)*15:SOUND2,U
:PUTSPRITE4,(T,U),8,22:IFQ=0ANDPANDABS(1
24-T)<6ANDABS(104-U)<6THENGOSUB230:A=0:G
OSUB190:S=S+SS:GOSUB210:O=O+1:GOTO120
150 IFABS(V-T)<OANDABS(W-U)<OTHENA=8:COL
OR5,7:DRAW"BM104,94":PRINT#1,"U":SOUND9,
0:GOSUB190:DRAW"BM104,94":PRINT#1," ":CH
=CH-1:PAINT(218+CH*8,107),1,10:SS=1:IFCH
<0THEN170ELSE120
160 F=STICK(0):G=PEEK(&HFBEA):X=X-(F>1AN
DF<5)+(F>5ANDF<9):Y=Y-(F>3ANDF<7)+(F=8OR
F>0ANDF<3):Z=Z-((GAND32)=0)+((GAND128)=0
):GOSUB220:P=Q:GOTO130
170 COLOR1,7:DRAW"BM118,80":PRINT#1,"` '
":COLOR=(7,7,2,3):COLOR=(14,7,4,4):SOUND
1,1:SOUND0,50:SOUND8,21:SOUND12,30:SOUND
11,0:SOUND13,13:GOSUB230:SOUND8,0:COLOR9
,4:FORI=0TO12:PUTSPRITE5,(24-I*4,120),5,
23:PUTSPRITE6,(24-I*4,120),15,24+(IAND1)
180 PLAY"V15O4C64":FORJ=0TO300:NEXTJ,I:D
RAW"BM96,30":PRINT#1,"GAME OVER":GOTO80
190 FORI=0TOW+39STEP7:R=41-R:PUTSPRITE0,
(V-I/2,W-I),1,R:PUTSPRITE4,(V-I/2,W-I),A
,22:SOUND13,15:FORJ=0TO150:NEXTJ,I:FORI=
0TO1:FORJ=0TO50:SOUND3,1:SOUND2,J:SOUND9
,15:NEXTJ,I:SOUND9,0:SOUND3,0:RETURN
200 LINE(A,B)-(C-1,D-1),15,BF:LINE(A+1,B
+1)-(C,D),1,BF:LINE(A+1,B+1)-(C-1,D-1),E
,BF:RETURN
210 H=H+(H-S)*(H<S):COLOR4,10:DRAW"BM184
,88":PRINT#1,USING"とくてん###";S:COLOR8:DRA
W"BM184,96":PRINT#1,USING"さいこう###";H:SS=
SS*2:RETURN
220 X=X-(X<0)*(20-X):Y=Y-(Y<0)*(20-Y):Z=
Z-(Z<0)*(20-Z):PUTSPRITE1,(112,88),14,XM
OD20:PUTSPRITE2,(112+X(XMOD20),88+Y(XMOD
20)),14,(X+Y)MOD20:PUTSPRITE3,(112+X(XMO
D20)+X((X+Y)MOD20),88+Y(XMOD20)+Y((X+Y)M
OD20)),14,(X+Y+Z)MOD20:RETURN
230 FORI=7TO0STEP-1:GOSUB240:FORJ=0TO100
:NEXTJ,I:PUTSPRITE4,,0:FORI=0TO7:GOSUB24
0:FORJ=0TO100:NEXTJ,I:RETURN
240 COPY(0,I)-(14,I+15),1TO(121,112),0:R
ETURN
250 DATA 000000007FD3A083DFF070703010000
000000061FBEBEFCF9E3FFFEFCF0403020
260 DATA 000000007FD3A083DFF070703010000
000000000008080F0F9BBBDDCDEEE463020
270 DATA 0000202070F8F870000000000000000
00000000000000000000000000000000000
280 DATA 070F0F000000000000000000004483FEF
EE0E0F8000000000000000000002020F00000
290 DATA 070F0F0E0E0F07081D1B3B3B3B070E0
FE0E0F8A0A0E0E00020B0F0F0F0707078
300 DATA 070F0F0E0E0F07081D1B3B3B3B03030
3E0E0F8A0A0E0E00020B0F0F0F0E0E0F0
310 DATA 070F0F0E0E0F07081D1B3B3B3B03030
3E0E0F8A0A0E0E71F2EB0F0F0F0E0E0F0
```

●12−1月号FFBプレゼント当選者　①フジコピアンマウスパッド＝〈茨城県〉小勝浩美〈千葉県〉砂糖一俊〈神奈川県〉伊東雅樹〈静岡県〉杉山廣〈富山県〉皆川知也／②フレイ絆創膏＝〈千葉県〉有村唯史〈埼玉県〉山田清徳〈三重県〉奥田真也〈山口県〉川口晶子〈徳島県〉大泉淳志

ANALYSIS

BLAST-IT ブラスト・イット

MSX MSX2/2+ RAM16K
by 塚原修

▶遊び方は24ページ

解説

■変数の意味

・座標

X、Y　カーソル位置(マップ座標)

SX、SY　カーソル位置(スプライト座標)

・その他の変数

A、A$、B、C、D、S　一時変数

BL　岩の残り

C$(n)　マップキャラ表示文字⇨0：スペース(マップ外)、1：床、2：岩、3：ダイナマイト、4：爆発パターン

DY　ダイナマイトの残り

E　導火線燃焼中フラグ兼カウンタ

L　スプライトパターン切替フラグ

M(n,m)　マップ(仮想VRAM)

I、J、K　ループカウンタ

N　マップキャラコード(マップキャラ表示サブの入力パラメータ)

P　プレイ中のステージ番号

P(n)　ステージクリアフラグ

P$(n)　ステージデータ

R、U　ダミー

SL　クリアステージ数

ST　ステージ数

・ユーザー関数

FNA　A$から2文字取り出し、16進数として数値に変換

FNT$　マップキャラコード(定義中に使われているAは、3個の合成値で、3桁の3進数)をマップデータ文字に変換

FNU(n)　マップからのステージデータ作成用

・USR関数

※BIOSを呼び出す

USR(n)　VDPのみSCREEN2にする

USR1(n)　PLAY文のためのPSG初期化

・スプライトパターン番号

かっこ内は表示される面番号

0：非点火時の導火線(透明)(0)

1、2：カーソル(通常)(1、2)

3、4：カーソル(点火時)(1、2)

5：導火線(3)

・キャラクタ

173：「/」の倒立文字

174：床

175〜178：岩

179〜182：ダイナマイト

183〜186：爆発パターン

■プログラム解説

●プログラム初期化

10〜20　画面初期化

30　変数クリア／整数型宣言／ステージ数設定／配列宣言／乱数初期化

40〜60　ユーザー関数定義

70　タイトル表示

80〜100　太文字処理／カラーテーブル設定／キャラクタ定義／多色刷り

110　マップキャラ表示文字定義

120　スプライトパターン定義

130　ステージデータ読み込み

●ゲーム初期化

140〜150　変数初期化

●ステージ初期化

160　画面クリア

170　ステージ決定

180　シフトキー判定とエディットモード準備

190〜200　ステージ番号等表示

●やり直し初期化

210〜220　マップ表示

230　変数初期化／導火線消去

●メインループ

240〜310　カーソル移動

320　燃焼中判定

330〜370　キー判定

380〜430　点火

440〜460　導火線燃焼

470〜520　爆発

530〜590　ステージクリア

600〜610　オールクリア

●サブルーチン

620〜680　爆発パターン表示とマップキャラの(爆発による)移動

690〜720　はみ出したキャラの消去

730〜740　マップキャラ表示

750〜780　マップキャラ切替(エディットモード)

●データ

790〜830　キャラクタ

840〜880　カラーテーブルデータ

890〜900　キャラクタ表示文字

910〜960　スプライトパターン

970〜1070　ステージデータ

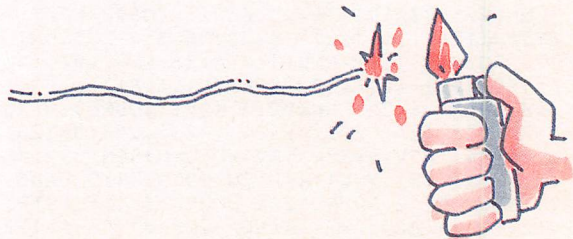
補足

■ステージエディットについて

どのステージも別解が多いが、意図的にやさしくしているのだろうか？　参考になるかどうかわからないが、担当者のパズルステージ作成作法を書いてみよう。

たとえば30面。9つの爆弾があるが、初手が異なるものだけを数えても8つの解があった(最短解は4手)。そのなかで、もっとも手数の長いものは7手だったので、おそらくこれが作者の考えた解なのだろう。この解の不必要なダイナマイトを削除して再び別解がないか調べてみると、5手で解ける解があった。

普通はここで別解をつぶす方法を考えるのだが、岩が7つしかなく、しかも中央には1つだけなので、7手もかけなければ解けないようにするのは無理と判断して、5手の別解を正解とすることにした。ふたたび、不要なダイナマイトを削除して別解を探してみると、なかったので、今度は、空いているところをすべて岩にして、とれないところだけ床に戻す。しかし、とれるところをすべて岩にしておくと、初手の見当がつけやすいので、初手で消える岩を1つか2つ床に戻す(よく考えると、初手で消える岩だけ床に戻したのでは、かえって見当がつけやすくなる。ほかにも岩を床に戻すかダイナマイトを増やすかするべきだった)。最後に、もう一度別解がないことを確認した。こうしてできたのが「DNVBIQLM」というステージだ(エディットについては24ページ下欄外参照)。また、中央部を8個の岩で埋めて、周辺部はダイナマイトで埋め、最大いくつの岩を消せるか調べてみると、4個の岩を消すことができた(16通りの手順があった)。そこで、これらの1つを正解手順として、消せない岩と不要なダイナマイトを消し、周辺部に岩を増やして別解の有無を調べた。5手目以降に2通りの別解があったが、単に順序を変えることができるというものだったので、許容することにした。こうしてできたのが、「PPNBJVGY」というステージだ。

(ANTARES)

BLAST-IT.FD2

```
10 '------------------------- わくきょし ---
20 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN2:SCREEN1,2,
Ø:WIDTH32
30 CLEAR2ØØ,&HDAØØ:DEFINTA-Z:ST=3Ø:DIMM(
5,7),P$(ST),P(ST):R=RND(-TIME)
40 DEFUSR=&H9Ø:DEFUSR1=&H7E:A=USR1(Ø)
50 DEFFNT$=CHR$(A¥9+49)+CHR$(A¥3MOD3+49)
+CHR$(AMOD3+49):DEFFNA=VAL("&H"+MID$(A$,
I*2+1,2))
60 DEFFNU(N)=M((I+N)MOD4+1,(I+N)¥4+1)-1
70 A$="!#$%&'()*+./Ø123456789:;<=>?":FOR
I=ØTO26:PRINTA$;:NEXT:FORI=8TO14:LOCATE1
Ø,I:PRINTSPC(12):NEXT:LOCATE12,9:PRINT"B
LAST-IT":LOCATE12,13:PRINT"STARTING"
80 FORJ=ASC(" ")*8TOASC("@")*8+7:A=VPEEK
(J):A=AORA/2:FORI=ØTO2:VPOKE&H8ØØ*I+J,A:
VPOKE&H2ØØØ+&H8ØØ*I+J,&HAØ:NEXTI,J
90 FORJ=ASC("A")*8TOASC("Z")*8+7:A=VPEEK
(J):A=AORA/2:FORI=ØTO2:VPOKE&H8ØØ*I+J,A:
VPOKE&H2ØØØ+&H8ØØ*I+J,&H6Ø:NEXTI,J
100 FORK=ØTO1:FORJ=ØTO13:READA$:FORI=ØTO
7:A=FNA:D=&HAD*8+&H2ØØØ*K+J*8+I:VPOKED,A
:VPOKE&H8ØØ+D,A:VPOKE&H1ØØØ+D,A:NEXTI,J,
K
110 FORI=ØTO4:READA,B,C,D:C$(I)=CHR$(A)+
CHR$(B)+STRING$(2,29)+CHR$(31)+CHR$(C)+C
HR$(D):NEXT
120 FORJ=2TO11:READA$:FORI=ØTO15:A=FNA:V
POKE&H38ØØ+J*16+I,A:NEXTI,J
130 FORJ=1TOST:READP$(J):NEXT
140 '-------------------- し゛うへんめわく゛ ---
150 FORJ=1TOST:P(J)=Ø:NEXT:SL=Ø
160 CLS:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8)
170 P=RND(1)*ST+1:IFP(P)=1THEN17Ø
180 IFPEEK(&HFBEB)=254THENA$="":FORI=ØTO
7:A$=A$+CHR$(RND(1)*27+64):NEXT:LOCATE12
,3:PRINTA$:P=Ø:P$(Ø)=A$:GOTO21Ø
190 LOCATE12,3:PRINTUSING"STAGE ##";P
200 LOCATE12,4:PRINTUSING"LEFT  ##";ST-S
L
210 A$="":FORI=1TO8:A=ASC(MID$(P$(P),I,1
))-64:A$=A$+FNT$:NEXT
220 SOUND8,Ø:DY=Ø:BL=Ø:FORI=ØTO23:N=VAL(
MID$(A$,I+1,1)):DY=DY-(N=3):BL=BL-(N=2):
A=IMOD4+1:B=I¥4+1:GOSUB74Ø:NEXT
230 X=1:Y=1:E=Ø:L=Ø:PUTSPRITE3,(Ø,2Ø8)
240 '-------------------------- ンイメ ---
250 S=STICK(Ø)ORSTICK(1)
260 X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<4)
270 Y=Y+(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY<6)
280 SX=16*X+77+L*2:SY=16*Y+48+L*2
290 PUTSPRITEØ,(SX,SY-6),6,L*5
300 PUTSPRITE1,(SX,SY),1,1+L*2
310 PUTSPRITE2,(SX,SY),15,2+L*2
320 IFE>ØTHEN45Ø
330 IFPEEK(&HFBEC)=251THEN16Ø
340 IFPEEK(&HFBEC)=127THEN21Ø
350 IFSTRIG(3)THEN21Ø
360 IFPEEK(&HFBEC)=191ANDP=ØTHENGOSUB76Ø
370 IFSTRIG(Ø)+STRIG(1)=ØTHENL=Ø:GOTO25Ø
380 '------------------------- わくんて ---
390 IFE>ØTHEN25Ø
400 IFL=ØTHENSOUND7,1:SOUNDØ,Ø:SOUND1,Ø:
SOUND11,Ø:SOUND12,3:SOUND8,31:SOUND6,2:S
OUND13,4:L=1
410 FORI=ØTO1ØØ:NEXT
420 IFM(X,Y)=3THENE=1:SOUND8,31:SOUND6,2
:SOUND12,Ø:SOUND13,11:A=X:B=Y
430 GOTO25Ø
440 '--------------------- んせわくうた゛ ---
450 PUTSPRITE3,(A*16+81-E/2,B*16+4Ø),E,5
460 E=E+1:IFE<9THEN33Ø
470 '------------------------ つはくは゛ ---
480 PUTSPRITE3,(Ø,2Ø9)
490 SOUND12,9Ø:SOUND6,255:SOUND13,Ø
500 E=Ø:DY=DY-1
510 N=4:GOSUB63Ø:N=1:GOSUB63Ø
520 IFDY>ØORBL>ØORP=ØTHEN33Ø
530 '------------------------- !たけと ---
540 PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):CLS
550 P(P)=1:SL=SL+1
560 U=USR(Ø):PLAY"V15O4L4CGEDC."
570 LOCATE12,11:PRINT"MUY BIEN"
580 FORI=ØTO6ØØØ:NEXT
590 IFSL<STTHEN16Ø
600 CLS:LOCATE1Ø,11:PRINTCHR$(173)+"FELI
CIDADES!"
610 IFSTRIG(Ø)ORSTRIG(1)THEN15ØELSE61Ø
620 '------------------ 1 フ゛サ つはくは゛ ---
630 GOSUB74Ø:IFN=4THENFORI=ØTO1ØØ:NEXT:R
ETURN
640 FORI=ØTOB-1:N=M(A,I+1):N=N*-(N>1ORI>
Ø):SWAPB,I:GOSUB74Ø:SWAPB,I:NEXT:I=Ø:SWA
PB,I:GOSUB7ØØ:SWAPB,I
650 FORI=ØTOA-1:N=M(I+1,B):N=N*-(N>1ORI>
Ø):SWAPA,I:GOSUB74Ø:SWAPA,I:NEXT:I=Ø:SWA
PA,I:GOSUB7ØØ:SWAPA,I
660 FORI=7TOB+1STEP-1:N=M(A,I-1):N=N*-(N
>1ORI<7):SWAPB,I:GOSUB74Ø:SWAPB,I:NEXT:I
=7:SWAPB,I:GOSUB7ØØ:SWAPB,I
670 FORI=5TOA+1STEP-1:N=M(I-1,B):N=N*-(N
>1ORI<5):SWAPA,I:GOSUB74Ø:SWAPA,I:NEXT:I
=5:SWAPA,I:GOSUB7ØØ:SWAPA,I
680 FORJ=ØTO5ØØ:NEXT:RETURN
690 '------------------ 2 フ゛サ つはくは゛ ---
700 IFM(A,B)=2THENBL=BL-1
710 IFM(A,B)=3THENDY=DY-1
720 N=Ø:GOSUB74Ø:RETURN
730 '--------------- フ゛サ し゛うへ タクラャキ ---
740 M(A,B)=N:LOCATEA*2+1Ø,B*2+6:PRINTC$(
N):RETURN
750 '------------------------- うしんへ ---
760 A=X:B=Y:N=M(A,B):N=NMOD3+1:GOSUB74Ø
770 A$="":FORA=ØTO7:I=A*3-1:A$=A$+CHR$(F
NU(1)*9+FNU(2)*3+FNU(3)+64):NEXT
780 LOCATE12,3:PRINTA$:P$(Ø)=A$:RETURN
790 '------------------------- タクラャキ ---
800 DATA ØØ3ØØØØØ3Ø3Ø3Ø3Ø,FFFFFFFFFFFFFF
FF
810 DATA ØØØØ3F3F3F3F3F3F,ØØØ1FCFCFCFCFC
FC,3F3F3F3F3F3F3F7F,FCFCFCFCFCFCØØØØ
820 DATA FFFEFEE8F4E8F4E8,FF1FFF2F172F17
2F,F4E8F4E8F4E8F4FF,172F172F172F17FF
830 DATA 7E9E84CØC1E5C3ØF,7E79210383A7C3
FØ,ØFC3E5C1CØ849E7E,FØC3A783Ø321797E
840 '---------------------------- ろい ---
850 DATA AØAØAØAØAØAØAØAØ,EEEEEEEEEEEEEE
EE
860 DATA EFEFEFEFEFEFEFEF,EF1FE1E1E1E1E1
E1,EFEFEFEFEFEF1F1F,E1E1E1E1E1E1E1E1
870 DATA E1E1E19898989898,E1E1E168686868
68,98989898989898E8,68686868686868E8
880 DATA A6A6A6A6A6A6A6A6,A6A6A6A6A6A6A6
A6,A6A6A6A6A6A6A6A6,A6A6A6A6A6A6A6A6
890 '------------------ せはあみくのタクラャキ ---
900 DATA 32,32,32,32,174,174,174,174,175
,176,177,178,179,18Ø,181,182,183,184,185
,186
910 '---------------------- トイラフ゜ス ---
920 DATA ØØØ7Ø8Ø8111ØFØØØØØØØØØØØØØØØFØØ
F,CØ2Ø2Ø7E85D9E1E2DDE1E2DDE1DE21FE
930 DATA ØØØØØ7Ø7ØEØFØFFFFFFFFFFFFFFØFØ
Ø,ØØCØCØ8Ø7AE6DEDCE2DEDCE2DEEØDEØØ
940 DATA ØØØ7Ø8Ø8111ØFØØØØØØØØØØØØØØØFØØ
F,ØØØØ8Ø7E15F9E1E2DDE1E2DDE1DEE1FE
950 DATA ØØØØØ7Ø7ØEØFØFFFFFFFFFFFFFFØFØ
Ø,ØØØØØØ8ØEAØ6DEDCE2DEDCE2DEEØDEØØ
960 DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
Ø,2Ø2Ø2Ø7Ø7Øf8f8f87Ø2ØØØØØØØØØØØØØ
970 '---------------------------- んめ ---
980 DATA ZZZZZVMM,QQVYQNWZ,MQZZMQZZ
990 DATA FBYZLBFY,CZ@A@FVH,REXQYXJJ
1000 DATA GQLG@QHH,HZRQSQRU,MFFOXZJW
1010 DATA AULROHYG,TUKAHARA,ECHYZDDA
1020 DATA NWIVKKXH,YBVAHNQX,STYTEYKR
1030 DATA WCOSQZLV,TWZLRQRQ,UKIVQJRH
1040 DATA UCTBKULR,LCUYHIRY,CXLQTSES
1050 DATA MCZSGLRH,WVWAGRVT,MNVYQNVM
1060 DATA BHXFTFBX,XZRZOXEN,KFGHA@QH
1070 DATA EYFRQXNJ,QKJPXXRA,NKVHFQOF
```

『OuT-SeT』で体験するSCREEN10の世界

スクリーン10のVRAMを右図に示す。図中の1行が1バイトで画面中の1ドットに相当する。

まずYJKという色の情報を管理する方式についてだが、他にRGBという管理方式もある。RGBでは色を赤、緑、青に分解してその割合で管理していたが、YJKとは色情報を輝度成分つまり明るさ(Y)と色相成分つまり色あい(JK)にわけてVRAMに格納しておいて、表示するときにRGBに変換する。

この変化式は、

$R=Y+J$
$G=Y+K$
$B=\frac{5}{4}Y-\frac{1}{2}J-\frac{1}{4}K$

ただし、R、G、Bの値が31以上になるときは31に、0以下になるときは0とする。また、スクリーン10ではYは1ドットに4ビット、JとKは4ドットに6ビットずつ割り振られている。

違うYJKでも同じRGBになることもあり、スクリーン10では12499色同時発色になる。

スクリーン12が19268色なのは、右図のA(アトリビュート)がないからだが、ここが1のときドットはRGB方式で、0のときはYJK方式のドットという意味である。RGB方式のときはYの4ビットがそのまま色コードになり、パレットが参照される。よって、RGBとYは共存できないが、RGBとJKは完全に独立である。

『OuT-SeT』のすごいところは、誰もかえりみなかったこのスクリーン10に目をつけて、このスクリーンモードの特徴を長所として生かしているところである。

RGBではスクリーン5とまったくおなじ操作性を持たせながら、そのうえにYJKの自然画も組み合わせられる、作者がいう、油絵の上にセル画を重ねて描いたような絵を描いてみてほしい。

●スクリーン10のパターンネームテーブル

アドレス(16進表記)

アドレス	7 6 5 4 3	2	1 0
0	Y1(0, 0)	A	K(Low)
1	Y2(1, 0)	A	K(High)
2	Y3(2, 0)	A	J(Low)
3	Y1(3, 0)	A	J(High)
⋮			
FF	Y1(0, 1)	A	K(Low)
⋮			
D3FE	Y3(254, 211)	A	J(Low)
D3FF	Y4(255, 211)	A	J(High)

■コマンド一覧表(各コマンドの上がY/Rモード、下がJKモード時の機能です)

コマンド名	通常機能	拡張時	拡大時	備考
えんぴつ	自由線(1×1) 点　(4×1)	点　(1×1) 変更なし	点 点	 JKはすべて横4ドット
マジック	四角　(4×4) 四角　(4×4)	四角　(8×8) 四角　(8×8)	使用不可能 使用不可能	
筆	ざらざら(4×3) 四角　(4×4)	ざらざら(4×7) 四角　(4×8)	使用不可能 使用不可能	下地の色と混合 下地の色と混合
コンパス	円・楕円 円・楕円のグラデーション	慣性曲線 ランダム集中線	使用不可能 使用不可能	 Yで書かれる
ベタ塗り	塗る 塗る	未完成 Y/Rの部分でベタ塗りが止まる	使用不可能 使用不可能	
×1 ×4	4倍の表示 4倍の表示	画面消去 画面消去	1倍の表示 1倍の表示	消去はY/R色 消去はY/R色
ムーブ	画面枠移動 画面枠移動	マス目なし枠移動 マス目なし枠移動	画面枠移動 画面枠移動	
定規	連続直線 四角	効果直線・1 効果直線・2	ダイレクト・ライティング ダイレクト・ライティング	 Yで書かれる
グラデーション・1	縦にグラデーション 縦にグラデーション	Y/Rのみの JKのみの	ダイレクト・ライティング ダイレクト・ライティング	
グラデーション・2	横にグラデーション 横にグラデーション	Y/Rのみの JKのみの	ダイレクト・ライティング ダイレクト・ライティング	
エフェクト	Y/Rのみボカシ JKのみボカシ	枠内のYの明るさの増減 直線上のYの明るさの増減	ダイレクト・ライティング ダイレクト・ライティング	
コピー・1	通常コピー 通常コピー	左右反転コピー 上下反転コピー	ダイレクト・ライティング ダイレクト・ライティング	
コピー・2	コピー コピー	拡大縮小コピー 重ね塗りコピー	ダイレクト・ライティング ダイレクト・ライティング	すべてTPSET すべてTPSET
ディスク	ディスクモード選択 ディスクモード選択	スクリーンモード選択 スクリーンモード選択	使用不可能 使用不可能	

ファンダム 情報局

12-1月号「FM-OPLL MUSIC EDITOR」の注意

12ー1月号「ツール!」で紹介した『FM-OPLL MUSIC EDITOR』にバグがあったことを知らせる手紙が、作者から届いたので紹介します。

どんな状態でバグが起こるかというと、立ち上げ直後(一度もコマンドモードに入っていないで)、アプリケーションからファイラーを呼び出した状態。そこでディスクエラーが出ると暴走してしまうとのことです(「INE. BIN」上で起こる)。

この解決方法は、立ち上げてすぐに、コマンドモードに入っておくこと。または、絶対にドライブからディスクを抜かないで、エラーが起きないようにすれば大丈夫です。

グラフィックを保存するには?

Q BASICで絵を描いたときに、その絵全体をファイルに保存したいときにはどういうふうにすればよいのでしょうか。BSAVEを使うなどのことも聞いたことがあるのですが。

(東京都・矢加部淳/14歳)

A 画面全体のグラフィックをBSAVEで保存する場合、必要なことはどこからどこまでを保存するかということ。これは画面モードやパレットの情報を含むかどうかで適切なアドレスが違う。

BSAVEの書式は、BSAVE"ファイル名",開始アドレス,終了アドレス,Sで、CGを描いた直後なら開始アドレスは0。終了アドレスはSCREEN5と6では「&H69FF」、SCREEN7と8では「&HD3FF」だ。パレット情報も一緒に保存するときは、SCREEN5と6は「&H769F」、SCREEN7と8では「&HFA9F」を指定すればOKだ。

(M)

スプライトのゴーストを消すには?

Q CGツールで絵を描いて、例えばSCREEN5で読み込んだとします。そしてSPRITE$でスプライトを出すと、スプライトのゴーストみたいなのがうつり、スプライトもおかしくなります。多分VRAMのアドレス関係だと思うのですが、ツールを使っていては変更できないのでは? 解決方法を教えてください。

(兵庫県・越田健一/18歳)

A むかし、私にもそういった経験があるのでよくわかるのだが、越田くんの想像どおり、使ったCGツールがVRAMのスプライトに関係する部分を使用していて、グラフィックを保存するときに、その情報も一緒に保存してしまうために、こういう現象が起こるのだ。これを解決するには2つの方法がある。ひとつは作成したグラフィックを読み込んで、グラフィックの部分だけを保存しなおすというものだ。もうひとつはグラフィックを読み込んだ後で、SCREEN, 0などと実行し、スプライトサイズのみを設定することで、スプライトを初期化する方法だ。このままグラフィックを保存すれば、スプライトのゴーストも出なくなる。

(M)

画面写真はどうやって載るの?

Q 貴誌をはじめとするパソコン雑誌では、パソコンの画面をどのようにして掲載しているのでしょうか?

(東京都・野沢陽一郎/26歳)

A ビデオプリンタで撮影したものを掲載しています。ビデオプリンタというのは、表示している映像をそのままプリントでき、写真のように現像する手間がかからず便利なものです。(ち)

↑これがビデオプリンタ(ソニー/UP-5000)

↑画面の絵をそのままプリント

このコール文はなに?

Q 以下のようなコール文は、BASICの文法書に説明文がありません。これらの命令の意味を教えてください。また書籍がある場合には紹介してください。

_XPRODUCE
_XCPU
_XWINDOW
_XFONTSTATUS
⋮

(埼玉県・吉澤覚/?歳)

A 手短に答えると、これらの命令は、どのBASICの文法書にも解説されてはいないし、解説している書籍は存在しない。なぜなら、これらはMファンだけの特殊な命令だからだ。コール文の正式な名称は「拡張命令」という。MSXに始めから用意されているPRINT文などの命令とは違い、必要に応じて後から付け足された命令なのだ。付録ディスクに収録されている、拡張子が「. XB」のBASICファイルには、これらの命令がたくさん使われている。ふつうに実行するとエラーが出てしまうが、これは使い方が間違っているから出るエラーではなく、命令そのものが存在しないから出るエラーなのだ。DEFFN〜で定義するユーザー定義関数のように、拡張命令もマシン語を使えば作ることができる。ただし、定義されてなければエラーが出るだけで使えないし、使い方や内容も多種多様なのだ。

(M)

オセロやUNOはOKなのか!?

Q 93年8ー9月号のファンダム次号予告の『UNO』は、トミーの登録商標ということで掲載しなかったんですよね? そうだとすると『オセロ』は確かツクダオリジナルの登録商標のはずです。今までにファンダムやパソ天ではオセロを掲載、収録しています。これはまずいんではないでしょうか? それともツクダオリジナルからOKが出たのでしょうか?

(埼玉県・依田暢久/?歳)

A 依田クンがいうところの『オセロ』に関して、ツクダオリジナルに掲載、収録の許可を申し込んだことはありません。ツクダオリジナルに聞いてみたところ、「オセロのようなルール、遊び方を下敷きにして、作品を作るのに問題はない。しかし、オセロに類似したゲームを製造販売する際に、『オセロ』というタイトルや文字はツクダオリジナルの登録商標なので、許可を受けない限り一切使用できません」とのことです。

次に『UNO』の登録商標を持つトミーに「どうすれば掲載可能か」を聞いてみたところ、やはり掲載は不可能みたいです。以前、某出版社が『UNO』のような作品を収録したゲーム集を発売したところ、問題となり、発禁の事態が生じたそうです。

どうしてもMSXで『UNO』を遊びたいという人は、今回収録してあるアル甲のドボンゲームで、がまんしましょう。

(ち)

期待する読者のメッセージが多かったC言語講座の連載開始。また、「おもちゃのマシン語」となってリニューアルされたマシン語講座もよろしくどうぞ

ちえ熱の選考会レポート

今回の選考会で人気を独占したのが『SKI−JUMP』と『EATING』。どちらも高得点をマークした、どんなゲームかについては、審査員のコメントを読んでね。

実は収録した『SKI−JUMP』は投稿されたオリジナルにくらべおもしろさがひとつ欠けている。オリジナルだとゲーム終了後、PCMで洋楽の『What is Love』という曲が流れてくるのだが、著作権の問題があってやむをえず削除。いい曲だったんだけどね。

また、今回の選考会で期待して見てたのがSILVER SNAIL作のパート2モノ『Fighting Cock2』。足を止め、上体の移動で攻撃をよけ、どつきあう前作のカッコよかった雰囲気が、今回のパート2にはあとかたもなく、一般的な格闘ゲームになってしまい残念だ。

■アンケートハガキから

パドックの集計をするために、アンケートハガキに目を通していると、ファンダムに関するさまざまな意見が目についたのでここに紹介したい。

●ファンダムで採用するゲームを考えてほしい。『ASTRO FOX』レベルのゲームはおおいに採用すべきだが、ショートプログラムはつまらない。画面を見ただけでやる気が起きない。採用する最低レベルは画面がきれいで、そこそこ長く遊べるモノにしぼったほうがいい。今はスーファミやメガドラのゲームで当たりまえの時代だからスペードやクローバーのキャラクタがピコピコ動きまわるゲームでは10年前にタイムスリップした気になる。1画面プログラムは別コーナーを設けてプログラム解説のために1作品だけ採用し、ファンダムは大作5〜6本にして少数精鋭にしたほうがよい。

(大阪府・溝渕誠/23歳)

という意見もあれば、

●このごろのファンダムはD部門の数がすごい。しかし、本当におもしろいと思えるものは1つくらいしかない。むかしの1画面はとてもおもしろいものばかりだった。なんでもつめこみすぎるD部門などないほうがいいのではないか。ハードウエアにたよりきったプログラムは絶対よくない。Nu〜さんはエライと思う。

(山形県・佐藤正志/18歳)

という意見もある。読者はいったいどちらを望むのだろう。

(ち)

選考会集計結果BEST5

審査員近況&ひとこと

Orc

点数を見てもわかるように、今回のイチオシは『SKI−JUMP』。その作者の前作『TIME−RACE』とくらべて、ゲームもスマートになって、より洗練されている。すばらしいデキだ。もっともこれは扱ってる題材がレースとジャンプという違いからくる印象にすぎないかもしれなく、作者はそれほどこのゲームの流れを意識していなかったかもしれないが

コルサコフ

付録ディスクの容量があっぷあっぷなのでD部門の採用を抑えざるをえなかったのが残念。また、スキを見て増やそうっと。ところで、自宅のMSX(GT)用にテレビを買った。2インチのAV端子付き液晶テレビ。ぼくはこれで、たとえば深夜、ふとんに寝そべりながらプログラムを組んだりしようともくろんでいたのだが……せめて4インチくらいにすればよかった

ささや

みんなと選考会をするといいでちゅね。付録ディスクに収録できた本数が減ったのでちゅが、そのぶん、いい作品が多いと思いまちゅでちゅ。1画面部門の作品は、けっこうがんばったんじゃないでちゅか? 今回はB:がないので、つまんないでちゅ。ちなみに元気になりまちたでちゅよ。ご心配をおかけしました(?)でちゅ。でも、バボさまみたいに旅に出たいでちゅ〜!

ちえ熱

選考会後に白熱したスキージャンプ大会が行われた。1位はOrcの145m。2位はささやの144m。3位はおさだの142m。4位はシゲルの141m。わたしもがんばったのだが、131mを出すのが精一杯。う〜ん、年老いたものだ。そういえば今年で25になるのかあ。たかがゲームでトップになれないからといってくやしがる年でもあるまいに。でもくやしいぞ

MORO

今回はあまりぱっとした作品がなかったように思う。そんな中で印象に残ったのが『EATING』と『GAME MAKER2』だった。『GAME〜』は手順の細かさのために、「おもしろいかどうか以前に、いやになってくる」という声が多く、パドック行きになったようだ。パート2モノが多かったなかで、唯一変化が感じられた作品なだけに、とても残念だ

おさだ

今回いちばんウケたのは『EATING』。くわしいことはだれかが書くと思うので省略するとして、2番目にウケたのが『虫達の競走』。はじめ虫が死んだときのメッセージが「○○は生きたえた」と誤字されていて、その語感が妙におかしかったので高得点をつけてしまった。けっきょく誤字は直してしまったけど、途中で死んだり寝たりする様子がマヌケでおもしろい

シゲル

いつもはゲームの説明役のシゲルだが、今回はただの一審査員として選考会に参加した。事前に作品を見ていなかったので(『The かくとう4』は除く)、いつもより、冷めた目で作品を評価できると思っていたのだが、いつもと変わらない高い審査点を付けまくってしまった。つまるところ、評価のあまい人間なんでしょうかね。まあ、いいか

あじ

うははは、今までMSX2しか持ってなかったワシも、ついにターボR買うてしまったけんねぇ。これで、涙を飲んでガマンしていたターボR専用ゲームや、ターボRでしか動かんファンダムゲームも、心おきなく遊べるんや! う〜ん感動! と、感動のあまりつい遊びすぎて、選考会にみごと遅刻してしもうた。終わってから居残り選考をするハメに……あうあう

郎太

最近、1画面部門の投稿が減り、D部門の投稿が増えてきている。D部門の作品が増えること自体はかまわないが、ただグラフィックに頼っただけのゲームなどはちょっといただけない。1画面の作品でもアイデアがよければ高い評価を得られるはず。『冷戦』は、ただのブラインドタッチ練習ソフトではなく、タイムによるスコアの変化などを持たせた点を評価した

SKI－JUMP	EATING	The かくとう4	ロープウェイ・ジャンプ	もときをとばそう
滑降の前の期待感、ジャンプ中の浮遊感、着地のときの緊張感、長い距離をとんだときの充実感。パーフェクトです。で、やっぱり競う相手がいると燃えるものですが、わたしの記録を参考までに1回で145m、3回で423m	あはははははは。何やこれ～！　そうさんだぞうさんだ、わーい。と思わずうれしくなってしまう。きゃ～、食べた食べた。カラスに取られて汗かいている、かわいい～。赤くなった、ラブリ～。……ゲーム性はあまりないのがしおしお	操作性は問題ないし、ゲームとしてもなかなかおもしろい。まちがいなく看板となるゲームだ。ただ続編の場合、それは前作をはるかに超えてないとおなじ評価にはならない。ということで、じゃっかん点数を引かせていただいた	やっぱり連射装置つきのMSXでこれをやるのは反則だよ。ちゃんとスペースキーを連打しないとねえ。確かにそのほうが楽なんだけどさ。1画面のプログラムを考えると十分におもしろい	画面の端にくると跳ね返る動きになかなかついていけなくって、ちっともなすびが取れないの。動いている目標に合わせて床を動かすのってすごい苦手。ブロックくずしもこれと似た要素があるよね。やっぱりできないんだけど。
I want to have more programs by foreigners on our magazine MSX-FAN. I am interested of the difference between foreigners' way of making game and Japanese one. Please send your programs to us!	①そのゲーム、あるいはそれに似たゲームを見たことがないのに、②見た瞬間どういうゲームかがすぐにわかり、③やってみたくなるというコルサコフの3条件を備えた傑作。ただ実際にやってみるとむずかしすぎるのが難点	選考対象作品としてタイトルを聞いたときは「もうええかげんにせい」という気持ちだったが、触った感じがずいぶんちがうので、評価を変えた。それにしても、ぼくの場合、対COM戦だとやられっぱなしになるんですけど	1画面らしい作品で『SKI－JUMP』と似たようなテーマを日本人が1画面で作るとこうなる、という見本のような作品。おそらくしばらくやっていると限界にあたるだろうが、みんなで記録争いをする軽いネタとして評価できる	これは、ゲームの操作性に関する実験的作品。パッドのあてぐあいではなく、種類によってキャラクタの動きを変化させるという新しいアプローチを試みながら、いちおうのゲームにまとめている。この作品の与える影響はいかに？
スマッシュヒット炸裂！ こういうのを待っていた！ もっと投稿してこい！ しかし、この手の記録がかかるとOrcがぼくたんよりも、いい記録を出すんでちゅよね。許せんでちゅ。次に同様の作品があったら、負けんでちゅよ。見てなちゃい。記録:144m	発想がいいでちゅね。鼻の操作がバツグンにむずかしいでちゅよ。どうにかなんないんでちゅか？ イライラの極致でちゅ。ウォ～！ カラスめ、なめんな、コラ寄って来るんぢゃねぇ！　ああん、持ってっちゃイヤ♡	『ストII』的な進化の仕方をしてまちゅね。技の多彩さ、動きのよさはすばらしいのひとことでちゅ。ちなみにぼくたんは格闘ゲームはキライでちゅよ。対戦は好きでちゅけど。次回作には更なる進化を望みまちゅね	これが1画面の作品でちゅか。なかなかやりまちゅね。またしてもOrcに負けたでちゅ！　ぐやじいっちゅちゅちゅ～。連射機能をいろいろ駆使して、最適の連射ポイントをみつけるのがコツでちゅ。記録：132.6m。くそっ	判定があまいのかにゃあ、きちんと跳ね返したつもりなのに、たまに不合理で納得いかない落ち方をするときがあるでちゅ。オイ、こぉらもとき、まじめに飛べや。おとなしくいうこと聞け。退屈なゲームでちゅ。ビョンビョン
V字ジャンプのテクニックまで取り入れてあるのがすごかった。今のジャンプ競技界で、もっとも近代的な飛び方である。ここまで気がまわるのはさすがドイツという、世界のトップジャンパーを何人も出してる国の作者だからだろう	やっとリンゴを食べることができました。これで思い残すことはありません。もし、この作品のパート2を作るとするなら、カラスがリンゴを食べようとするのを、象を操ってジャマをするというのにしてほしいです。復讐してやる	やっぱりキャラクタの動き次第でゲームの雰囲気というのは変わるものだ。しかも今ハヤリの格闘ゲームであるから、これは読者も気に入るだろう。しかし、超巨大な容量を必要とするのをなんとかしてほしい	AVフォーラムで常連のF.I.Sがいよいよファンダムにも登場してきた。そのデビュー作は長く遊べなくても、短く熱中して遊べる。彼は緻密(ちみつ)なプログラムを組めるプログラマだ。これからのゲームに期待がふくらむ	もときを跳ね返す床の当たり判定がイマイチ。端の部分では跳ね返らずミスになってしまう。へんてこなキャラクタやシンプルなゲーム性、1画面作品ということでまあまあの評価をしたが、もっと個性的なキャラクタにしてほしかった
下選考時から前評判の高かった作品なだけに、堂々の1位に輝いた。ゲーム内容から考えれば、ターボR専用とか複数のファイルを必要とするものではないが、十分採用レベルであることは確かだ。PCMを聞かせられないのが残念	解析担当になっただけに、ずいぶんと遊んでみた。かなり遊べるとは思うのだが、もう少しやさしくすれば評価も高くなっていたと思う。ZOOシリーズとかいって、サル山シミュレーションとかが送られてきそうな気がするなあ	選考会の前に、ずいぶんと遊びこまれていたらしく、イチオシと騒ぐ人もいた。確かに採用レベルだが、この程度のパート2ものは採用したくないというのが本音だ。対戦ゲームが何かとひいきされがちな体質を変えないといけないな	操作もゲーム内容も、いたって単純な作品。ひとりで黙々とやっていたら、とっても暗い気もするが、トランプ占いのようなヒマつぶしゲームと、そう大差なく遊べた。ただし、連射モードで遊んだりすると、一気にあきるのでよそう	見た目ではたいしたことなさそうに思えるが、遊んでみると結構奥が深かったりする。1画面であれば十分採用レベルの作品だ。これも単純なゲームだが、単純だからといって、即つまらないという結論にはならないという例のひとつ
これはドイツからの投稿でめずらしいから採用されたりしたのでは断じてない。ほどよくテクニカルでなんとなくバクチ的で、おおっ、おおおおおお……あーっ着地失敗、ガーン！　といった熱いパッションほとばしる激燃えゲームだ	へっぽこな象の姿に爆笑。マヌケな鼻の動き(ただし、自在に動かせるには血のにじむような修行が必要)にまた爆笑。しかしカラスのいやらしい動きには激怒！　改造してのんびりやるもよし、修行して自在に動かせるようになるもよし	勝利ポーズとか、顔グラフィックとか、各キャラの個性がさらに強烈になっているのがいい。わたしは服部がお気に入り。単色スプライトのおチープな雰囲気も、筋肉のモリモリのグラフィックばかり見飽きた目にやさしいと評判(かも)	なんというか、ただ「飛ぶだけ」のなんの深みもないゲームに思えるのだけど、いざ立ち上げると延々とやってしまう。コンセプト的には『SKI－JUMP』に通じるところがあるので、ターボRがなかったらこっちで遊ぶという感じ	なぜなすびを取りたいのかよくわからないが、そんなことはどうでもいい。床との判定があまくて、明らかに床にのっているのに落ちてしまったことになることがあるのが不満。このゲームではわりと致命傷だと思う
前作の『TIME－RACE』はよくあるタイプなだけに、やや興に欠けたが、今回は着眼点の勝利。シンプルなくせにテクニックがあるし、なにより気軽に楽しめる点がいい。ゲーム終了後に流れるみょうなPCMもノリノリでイカしてた	「へなちょこ」なゲーム、だよね。ロープのような貧弱な鼻も、カラスにリンゴをとられて怒っちゃうのも(いいセンスという意味で)へなちょこ。だからといって、今度は鼻が10関節も動きますなんて作られてもイヤだけど	格闘ゲームが好きだというひいき目もあるかもしれないが、作者のコメントにもあったように、ターボRでここまでできるという点を評価すべき。と、むずかしくいわなくても、おもしろいものは理屈ぬきにおもしろいんだよね	タイミングだけでなく、スペースキーを連打する作業が、このゲームのアクセントになっているのでは。ただ残念なのは、『SKI－JUMP』と同時期に送られていたこと。そうでなければ、編集部でも人気が集まっただろうに	選考会のときには、もときを操作するとばかり思っていたのだが、床を動かすんだよね。基本的にはブロック崩しなんだけど、床の使いわけがなかなか新鮮で○(まる)。1画面だし、もうちょっと評価が高くてもよかったかな
熱い歌が削除やと。ちぇ。スキージャンプの楽しさをみごと再現したこのゲーム。ジャンプ直前が画面切りかえなのが残念やね。なんかこう、うまく縦スクロールさせて、切りかえなしで見せていけば遊びやすかったと思うねん	すごい！　すごいムズい！　いきなりムズいのでクリアできへん。カラスの動きを超遅くする、初心者モードなるものが欲しいぞ。ターボRの高速モードで遊ぶとゲームにならんほどムズいが、デモで動く象の鼻は、見ていて大爆笑	改良に改良を重ね、とうとう4作目やか(Mファンでは2回目の採用やが)。遊びやすさはええ。でも顔グラフィックをつけるなら、もちっとヒーローはかっこよく描くよう努力せんかい。これじゃ、試合に勝っても迫力出えへん	なんとなく『SKI－JUMP』に似てるような作品やが、シンプルだがおもろい。これって飛んだあと、壁にはりついとるんやろか？　すごい人もいてはるもんやなぁ。熱中するゲームやさかい、スペースキーをこわさんようにせんとな	ジャンプ台のはじっこに足をつこうとすると、すぐゲームオーバーなりよる。きっついな～。なすびがうまく取れへんし、左右によりすぎると跳ね返ってきよるで。ジャンプ中、足がふよふよ動いとんのがおちゃっぴぃなゲームや
8－9月号の『TIME－RACE』にくらべると、この『SKI－JUMP』のほうが数段おもしろい。なかなかいいできだ。ただ、ターボR専用というのがちょっと残念。まあ、MSX2ではあのスピード感は出せないかもしれないが	むずかしすぎる。見た目がいいのと斬新な(？)操作方法に魅かれて高めの点数をつけてしまったが、ゲームバランスに問題があると思う。それとも、わたしがヘタなだけか？　せめて、カラスが出てくるまでもう少し時間があれば……	プログラムのでき自体はいい。わたしは格闘モノが得意ではないので、あまりこの作品をプレイしていないが、この手のゲームが好きな人間にはたまらないかも。シゲルやモモブト象さんがとても熱心にプレイしていた	こんな〝ロープウェイジャンプ〟が実際にあったらちょっと恐い。ジャンプに失敗すると地面に激突……。いや、だいたい壁に衝突してもかなり痛そうだ。でも、そんなことを気にしていたらゲームにならないか……	この作者のおなじみのキャラクタ〝もとき〟(作者自身？)。そして、なぜかターゲットが〝なすび〟。これらのヘンなキャラクタが気に入って、思わず8点をつけてしまった。でもキャラクタだけではなくて、なかなか遊べる

【審査点案内】　9点以上＝絶対採用！　8点＝ぜひ採用したい　7点＝採用したい　6点＝採用レベルの作品だ　5点＝わからない　4点＝やめたほうがいい　3点以下＝採用は阻止したい

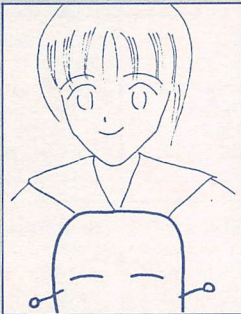
打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムと、FM音楽館の掲載作品の、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。80円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋4－10－7　TIM　MSX・FAN編集部「2－3月情報号確認用データ」係まで。

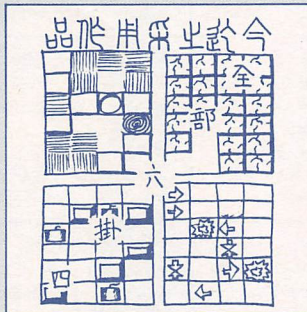
プログラマからひとこと

とってもいい経験になりました

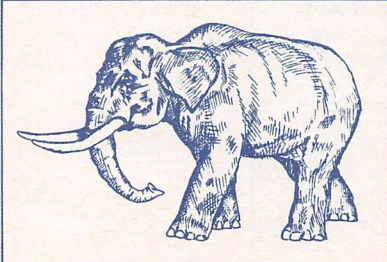
もときをとばそう　by もとき　静岡・18歳　▶38ページ

2回目のもときです。★アル甲に初挑戦しました。入選はできませんでしたが、とってもいい経験になりました。★前号のおはこんで、「通販部の女の対応に腹が立った」とありましたが、通販部の男の対応も悪い／　どうにかしてくれ〜。★ふくまる社長／　連絡先がわかりません。至急ご一報を。★それでは★

ウリは27進数を使った面データの圧縮やて

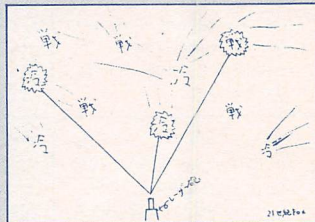
BLAST-IT　by 塚原修　岐阜・18歳　▶24ページ

このゲームは1年位前に送ってボツになったやつの改良版やけど、前のはあんまりかんたんすぎてつまらんかったもんで、ルールを変えてむつかしいしました。ほんでMSX1でもやれるようにしたで。ディスク持っとらん人も打ち込んでやってみてください。ウリは二十七進数を使った面データの圧縮やて。ほんとうはいっしょに送った別のやつのがおもしろかったもんで、ほっちが採用やと思っとったけどまさかこれが採用とは思わんかった。Mファンの今後についてひとこと。ポシェットみたいに他機種にしや98の人とかも買うでやっていけるやないか。一冊千三百円は高あで気軽には買えん。サンヨーの2＋も調子が悪うでディスクが廃止になるまでベーマガしか買わんやろう。

初採用は今から約4年前です

EATING　by 堤倉人　北海道・20歳　▶25ページ

2度目の採用ですが、初採用は今から約4年前です。このゲームを作ったのはまだN画面タイプの時代だったので、プログラムは多少ぎゅうぎゅう詰めになっていて見づらいかもしれません。操作は非常にむずかしくて自分自身もまだなれてません。すいません。現在、僕は北海道工業大学電気科の2年生で、今はとても忙しいです。でも、ひまとアイデアがあればまた投稿しようと思います。あと、採用していただいてありがとうございます。

マシン語のゲームなどをみて勉強

冷戦　by 21世紀FOX　大阪・20歳　▶37ページ

初投稿で初採用の21世紀FOXです。MSX歴は約8年ですが、プログラム歴は3年くらいです。Mファンは1986年から買っていたのですが、最初はファンダムのプログラムを打ちこんで遊ぶだけでしたが、そのあいだにプログラムを理解できるようになりました。最近は、MSXに関する本や資料がなかなか手に入りにくくなってきたので、過去のMファンに掲載されたマシン語のゲームなどをみて勉強しています。今では、オールマシン語のプログラムを組めるまでになりました（まだまだ、レベルは低いが）。最近のMファンを見てみると、小、中学生でもかなりレベルの高いプログラムを作れる人がいますが、何歳からMSXを使っているのだろうか。それよりも、まだ小、中学生にもMSXを使ってる人がいるんだなあと思いました。自分のまわりでがんばっている毎日です。ところで、このゲームは思いつきで作ったものなので、プログラムは短いですが内容はあまり自信がなかったので、採用されるとは思いませんでした。

連続攻撃の快感を楽しんで

The かくとう4　by 上ちゃんだよ　大阪・17歳　▶28ページ

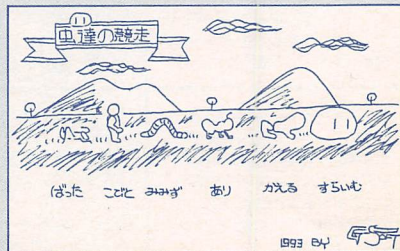
「3」以来、1年以上のブランクをおいての再登場／　の上ちゃんだよです。半年以上のあいだ練りに練って「3」以上のスピード、個性あるキャラ、市販ゲームのようなバランスを追求したつもりですが、結局、マニア向けのしろものになってしまったようです。おそらく「格闘ゲームは初めて」という人にはあまりおもしろくは思われないでしょう。「ファンダムらしくない」という人もいるでしょう。が、対戦の奥深さという点ではイイ線いってると思います。人間どおしのかけひきの熱さ、連続攻撃の快感を楽しんでもらえれば、作ったかいがあったというもんです。ですから、「むずかしいから」なんていわないで何度もプレイしてください。初めのうちはだれでもヘタなんだから……。

P．S．　ご意見、ご感想、同人ソフトの案内、その他などがありましたら、〒591　大阪府堺市北花田町2丁目172−24　上田修司までお送りください。また、その際には、「The　かくとう」シリーズ中でいちばん好きなキャラを書いて送ってください。

本当に虫といえるのでしょうか？

虫達の競走　by G-SOFT　岐阜・13歳　▶27ページ

やったー／　初投稿で初採用だー／　とよろこべたらよかったのですが、これは4度目の投稿で採用されたものです。人生で1回しかないチャンスを逃してしまいました。でも、いっしょに送った「戦争ごっこ」も載せてほしかったなあ……。さて、このゲーム、以前送ってボツったものを改良したものです。きっと楽しめると思います。でもかんたんに持ち金が増やせる、かもしれません。あと、息たえたり寝たりするか、しないかの設定もできますが、絶対「なし」より「あり」のほうがおもしろい／　まあ時々、自分が賭けていた虫がゴール直前で息たえたりすることもありますが……。あと、このゲームに出てくる6匹は、本当に虫といえるのでしょうか？どっちでもいいんだけど。

ちなみに、今このゲームを最大4人で遊べるように改良しています。期待していてください（してくれる人いるかなあ……）。最後に田近クン、田辺クン、テストプレイありがとう。やっとこさ載ったぞ。

『spX』もよろしく

OuT-SeT by 大羽なお 北海道・19歳 ▶32ページ

はじめまして。さらに明けましておめでとうございます。92年に出した作品がなぜか今年になって採用となっちゃいました大羽こと、小林です。こりゃ、幸先いいや。ここからは告知。現在『OuT-SeT』はバージョン5にあたる『OuT-SeT spX』まで進化しており、内容は『spX』本体とマニュアル。そして、特別に今回のバージョン2.8のマニュアル(26ページ)ついでに、自作ライブラリをソースリストにダイレクトに組み込めるアセンブラ、CGタイトラーなどいろいろ入ってます。『spX』の作動条件はターボR。ソニーのビデオデジタイザがあればフルカラーとしてご使用いただけます。価格分1000円を現金書留か無記名の為替で、自宅の住所を記入した紙を同封の上、送ってください。送料はけっこうですよ。では。

〒092 北海道網走郡美幌町大通り北3丁目 島貫様方 「spX」通販係まで

パワーのある投稿作品がMSXをもり上げて

HADRON by 福留英明 東京・23歳 ▶31ページ

今回は過激な連鎖がウリの落ちものです。これを対戦にして相手のフィールドにおじゃまブロックでも降らせればけっこうおもしろくなるかもしれませんが、今度こそZ80で動くものにしようと思っていたのでやめておきました。ターボRだったら可能だったかな。

ところで、私はこのソフトをもってMSXでのソフト作りは一段落したいと思います。とはいってもゲーム作りをやめるわけではありません。今後は絵や音の才能を持つ人たちといっしょに作品を作っていきたいと思います。そのためには私もプログラムレベルをもっともっと上げなくてはなりません。だからこれからはしばらく勉強するつもりです。しかしMファンはもちろんこれからも読み続けますし、パワーのある投稿作品がMSXをもり上げてくれるのも期待しています。それでは読者の方々、そして私のソフトにコメントをつけてくださった編集部の方々、今まで本当にありがとうございました。

~~~~~ お知らせ ~~~~~

「パスドライバー」、「ハドロン」には共通のゲーム用機械語プログラムが使われていて、画面のフェードアウトやキースキャンなどが簡単にできるようになっています。今後、これらのサブルーチンは皆さんでご自由にお使いになって結構です。このプログラムを使用しての投稿もMSX・FANになら問題ないでしょう。また、改造などのためにソースリストが必要な人は下記まで往復ハガキでお問い合わせください。いままでの私のゲームについての感想や意見がある方も遠慮なくどうぞ。

〒206 東京都多摩市鶴牧5~29~16
福留 英明 まで

なお、お問い合わせをなさる方は平成6年2月末までにお願いします。

Hello again!

SKI-JUMP by MP ドイツ・22歳 ▶26ページ

Hello again to the Japanese MSX users! After "TIME-RACE" comes now "SKI-JUMP", only for MSX turboR because the speed and PCM Sound. Can you beat my Record with 142 meters?

Another theme, I am very interested for the new Panasonic 3DO Multiplayer, a fantastic Machine.

Perhaps I buy one, as Game Machine side by side with the MSX turboR.

At last, I greet my friend Robin von Hoegen in Shizuoka!

日本のMSXユーザーのみなさんふたたびこんにちは。タイムレースにつづいて、スキージャンプもターボR専用です。なぜなら、処理速度とPCMが必要だからです。みなさんは私のベスト記録142メートルを超えることができるでしょうか? ところで私はパナソニックの3DOに興味を持っています。すばらしい機械ですね。ターボRとならぶゲーム機として、たぶん私は買うでしょう。最後に、静岡のロビン・フォン・ヘーゲンさん見てますか?

それは"あたたかさ"。

ILLUSION WALKER by CreA 東京・15歳 ▶30ページ

今日は1月8日。あと7日で16歳になるCreAです。CreAと書いてもクレアと読むとは限らないんだよね。たとえばCA(シーエー)と読む人もいれば、re(アールイー)とも読める。もちろんCreA(シーアールイーエー)だって。クリアという人もいるよ。または、記号として見る人も。もしかしたら読めない人もいる。……とすると読まない人もいるだろうし……。う~ん、わからなくなってきた……。でも、もしボクが読み方をここに書いたら、いろいろな読み方を考える人がひとりもいなくなるってことじゃん。そんなのつまんないもんね。

ところで、ボクはパソコンがキライです。でもMSXは好きなんだな。そりゃ、ほかの機種にはいろんな面で負けてるよ。そのかわり、MSXやMファンはほかにはないものをひとつだけ持っていると思う。それは"あたたかさ"。でも、「なにをいってる! パソコンは機能だ!!」というのが一般の流れのようで、どんどん街からMSXが消えていく……。でも安心して! MSXのくれたあたたかさが、あなたにとってかけがいのない力(パワー)になっていたことに、いつか気づくときがくるから……。たぶん。

まったく質がちがうんだなあ

ロープウェイ・ジャンプ by F.I.S 大分・14歳 ▶36ページ

ファンダムでの初採用がうれしい、F.I.Sです。AVフォーラムでは、最近は常連の仲間入りができたかな~と思っているのですが、ファンダムでは、いくら投稿してもボツばかり。AVフォーラムとファンダムは、まったく質がちがうんだなあと思いました。この「ロープウェイ・ジャンプ」を作っているときには、Mファン92年12月号AVフォーラム掲載の「観客」を作っていて、背景に使おうと思っていたのですが、いろいろ問題があって完成しませんでした。で、ハラハラして投稿したら、AVフォーラムとファンダムと2つとも採用されたので、結果的には良かったかなと思っています。

F.I.Sに感想や要望などをいただけたら、投稿への大きな励みになります。電子メールも可ですが、兄のIDなので文頭に「TO F.I.S」と記入してください。

〒879-61 大分県直入郡萩町馬背野974 野島智司
ID・NBE01611(NIFTY)

From Fandomers

なかでもロイス・レインがもっともマヌケだったが、ほとんど眼鏡をかけているかいないかだけでノロマな新聞記者とスーパーマンが同一人物だということに気がつかないなんて浅ましいトリックが平気で国民的コミックとして受け継がれていくアメリカという国のことを考えると、やはりすべては好き好き(「スキスキ」ではない)だという結論にいたる。おそらく、スーパーマンというコミックが日本で出ようとしたら、あのトリックは編集者によって直されてしまっただろう。しかし、それではあのプレスリー的な、レーガン的な、デイブ・スペクター的な、そんなのどうでもいいよ~んパフパフ的な世界は生まれなかった。ほんとうにすばらしい創造物は、生まれたばかりのときは醜いもので、ときには作者すら自分の作品を嫌うことがある。そういう意味で、とくに山添ピロチとか、TPM. COとか、田中将司あたりには継続的にがんばってほしいと個人的に思うわけだが、その一方で王道を歩みつつ、最近では新斬さの技も身につけたかに見える福留英明も注目するぼく。 (コルサコフ山汁)
~~~~~

このページは要♪です。

FM音楽館

93年度の個人的ベスト・アルバムは、アイスランド出身、ビョークの『デヴュー』に決定！ ゆったりした打ち込みのダンス・ビートと声、ストリングス、サックスなどの生楽器のバランスがすごくうまくいってる

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

楽評・よっちゃん

LINE UP

オリジナル7作品と、『パロディウス』より「幻想蛸興曲」などゲームミュージックが3作品。「MAKE MUSIC」はRND関数を利用してMSXにメロディを作らせるプログラム

ORIGINAL

※リストは掲載していません　LUMWALK. FM2

LumWalk

●JL2TBB　静岡・22歳

ひさびさのJL2TBBクンのオリジナル作品は、得意のハネもの。「ずっと同じコード進行で、変化するのはメロディのみです」と作者のコメントにもあるが、ドラムのパターンやベースの出し入れ、コードだけになる抜きのパートなど、構成にさまざまな変化がつけられていて、聴いていてぜんぜん飽きない。ループになっていてもずっと聴いていられるのが良いですね。

LIST　DAIDO. FM2

大道芸人

●指田ひろし　北海道・24歳

テクノなくせに、江戸時代股旅モノの感じが濃厚。符点8分-符点8分-8分音符のベース・ラインは、ラテン音楽から来るのですが「チャンチャカチャン」な三味線フレーズがすべてを決めているといっても過言ではありません。サビで一瞬盛り上がった後、エコー付きのフレーズで間があく、緊張と弛緩のバランスがうまいなあ。これはやはり、ガマの油売りでしょう。

※リストは掲載していません　MEMORIES. FM2

Bitter Memories

●松村弘和　千葉・16歳

感傷的な題名、「中学時代の思い出を何となく曲にした」というわりには、けっこうせわしなくて盛りだくさんな内容、ハチャメチャな中学生活だったのかしら？ そういえばYMOの「ハイスクール・ララバイ」に似た感じもありますなあ。PSGのハイハットとか、スネアのノイズとタムを重ねる方法など、ドラムの音色にも懐かしさがあります。

※リストは掲載していません　SMA2. FM2

SuPERMAN MoN AMouR V2

●柄沢和明　群馬・17歳

曲をとおしてバックで鳴っているレゾナンスが上がったプロフェットぽい音色がYMOをほうふつとさせます。ランダムに近いメロディ・ライン（次々に音色が切り替わっていく）、正確に割り切れない小節数も慣れるとちゃんと覚えて歌えているから不思議。15年前にこの音楽を自力で作っていたなら、必ず天才とよばれただろうに、現在では「○○風」と言われるのも不思議。

※リストは掲載していません　LAMP. FM2

THE LAMP IS LIT IN THE SPEED

●ZNT　東京・15歳

これはなかなか94年現在を示す曲ではないだろうか。作者はBACK-TICKの今井寿氏をイメージしたとコメントしていますが、中間部のメタルっぽいパーカッション音とか、ピコピコのシンセ音とか、音色がとてもよく出来ている。現在の70年代ブームは、中域のまったりとした柔らかい音色に興味が集中しているけど、ドンシャリの工業音を追求するのはおもしろい。

LIST　ROT. FM2

ROT TECHNO
〈折れた鼻MIX〉

●K.N.O.W　福岡・15歳

こちらはノイズのきついロッテルダムテクノに影響された作品。テクノといっても、このすき間のない強迫的なビートはデスメタルにも共通するものがあって、ブラック系のすき間を大事にするリズムの作り方とは対極にありますね。テクノのYMOの細野さんやユキヒロが、実はR&Bとかニュー・オリンズ・ミュージックにすごくくわしいというのは有名な話です。

Notes' notes ノーツ・ノーツ

今回、付録ディスク収録作品は圧縮ファイルになっていますので、解凍作業が必要です。また、曲のタイトルの右上にあるのが付録ディスクに収録してあるファイル名です。

では、採用者のコメントをどうぞ。

■LumWalk
JL2TBB「同じコードの繰り返しでどれだけ多彩な展開ができるか。私はまだまだ未熟です。ここのメンバーもパワーユーザーばかりになってしまってさびしいかぎりです。ビギナーの投稿が減ったらおしまいです」

■大道芸人
指田ひろし「本当に採用されてしまった（笑）。私は曲のタイトルは曲ができた後に考えるのですが、これでいつも悩むんですねー。ご意見、ご感想は〒063 札幌市西区西野7条1丁目4-13 指田博史まで」

■Bitter Memories
松村弘和「久しぶりの採用、とてもうれしいです。PSGのハイハットは初めて使いました。今は高校に入って軽音

☆「FM音楽館」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

LIST　YOKAI. FM2

妖怪村

●大吉　高知・16歳

これはなかなかの力作だ。イントロの太鼓の音、さまざまなSE音も凝っているけれど、半音進行的なベースラインの上に乗せたメロディがたいへん凝っていてナイス。現在の日本の音楽は、ほとんどがコードの上にメロディを乗せる、つまらないやりかたが主流になっているけれど、本来は横に流れるいくつかのラインがあって、それが場面に応じてコードを形成すると考えるべきだ、というのはまあ余談ですけど、優秀な作品です。

GAME MUSIC

「The voice of Moon」は、付録ディスク解凍後、BASIC上で「VOICE.ORG」を呼び出して聴いてください。この作品はプログラム実行のさいマシン語を使用してフックを書き換えていますので、ファイルを呼び出す前、および曲を聴いた後は必ずリセットしてください。

※リストは掲載していません　GENSOU. FM2

コナミ『パロディウス』より 幻想蛸興曲

Ⓒ1988 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

●不破不心　青森・17歳

パロディウスからの名曲ですな。ストリングスの大げさなトレモロがいかにもクラシックのパロディの雰囲気をかもし出しています。「ドンタタドンタタ」というディスコ風なベースラインも馬鹿馬鹿しくてナイス。ゲーム・ミュージックは、ちょっと照れちゃうくらいバカなのが、実際にシューティングとかで遊んでいるときにはサイコーな感じになるのですな。

※リストは掲載していません　MADO. FM2

コンパイル『ぷよぷよ』より（初出・『ディスクステーション＃22号』） 魔導物語音頭

ⒸCOMPILE

●RATOC　神奈川・17歳

音頭というのは不思議なダンス・ビートで、日本特製だと思うんだけど、このミディアムテンポではねた感じはいまだに万人の心をくすぐっている。ブラジルにサンバ、日本に音頭というところだろうか。おけさという、音頭にも似たビートがあり、阿波踊りとなると「チャンカチャンカ」のスピードが猛烈に速くなる。はね具合をゆったりすると、レゲエに通じます。

※リストは掲載していません　VOICE. ORG

マイクロキャビン『サークⅢ』より The voice of Moon

ⒸMICRO CABIN

●石井一晃　青森・24歳

正統的なゲーム・ミュージック作品。すごく丁寧(ていねい)に作られているのが印象的で、安心してゆだねられる感じがします。オーケストレーションに気をつかったという作者のコメントもうなずける。大人だなあ。品の善し悪しはもって生まれた本人の資質だと思いますね。テクニックでいえば、メロディを若干ひきぎみの音量に押さえてカウンター・メロディを立たせるとかあるけど。

OTHERS

「MAKE MUSIC」は、RND関数を利用してMSXにメロディを作らせるプログラムです。プログラムを実行すると「イクツ？」ときいてくるので、0〜32766のうち適当な数字を入力してください。ただし、あまり大きな数字を入力するとメロディ作成に時間がかかりますので注意してください。

LIST　MAKEMUS. FM2

MAKE MUSIC

●BOIS　岐阜・18歳

あらかじめコード進行を決めておき、インプットした数値によってプログラムが自動的にメロディを作る、という作品。1の歌はたいしたことないが、2の歌(インプットする数値によって題を決めたところ)はなかなかカッコイイっす。でも、2の歌の後半は57の歌の前半と同じみたいな気がするけど……。えー、よくある発想だけど、数値をインプットするやりかたと、コード進行に対する音の選択のしかたがじょうずなのでサイヨーしました。

LIST

「大道芸人」、「ROT　TECHNO」、「妖怪村」、「MAKE　MUSIC」以上4作品のリストを掲載

大　道　芸　人

```
DAIDO   .ORG

10 ' DAIDO GEININ   By H.SASHIDA
20 CLEAR 2800:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 DIM A%(15),B%(15):FOR R=0 TO1:FOR I=4
 TO 15:READ A$
40 IF R=0 THEN A%(I)=VAL("&H"+A$)
50 IF R=1 THEN B%(I)=VAL("&H"+A$)
60 NEXT I,R
70  DATA 0000,0008,0,0
80  DATA 0111,1192,0,0
90 DATA 0018,1391,0,0
100 '
110 DATA 0C22,0006,0,0
120 DATA 0220,3FC2,0,0
130 DATA 0030,93E5,0,0
140 '
150 SOUND6,0:SOUND7,49:DEFSTR A-T
160 '●●●  A PART
170 AZ="@1203L16V11"
180 A0="DRR16<ARR16>CR8.DRR16<GRR16A>"
190 A="DRR16<ARR16>V13C8R8V11":A1=A+"DRR
16<GRR16V13A8V11>"
200 A3=A+"DRR16FRR16V13E8V11"
210 A5=A+"<A+>RR16CRR16<V13A+8V11 >"
220 A6=A+A
230 AX="DRR16<ARR16>V12C8R8V11":AA=AX+"<
GRR16 GRR16V12A8V11>"
240 AD=AX+"<GRR16GRR16V12B8B8V11"
250 AR="A>A<A>A<A8":AE=AR+AR+"A>A<A>A<R8
 L8G>G<G>G<G>A<AL16>"
260 AF=A+"<BRR16ARR16V14G8V11"
270 AG="DRR16ARR16>V13C8V11R8<BRR16ARR16
V14G8V11>"
280 '●●●  B PART
290 B="DDD8R8DDD8R8DDDDDDD8R8DDD8R8DDDD"
:B1="@6305V9Q5"+B
300 BA="@1406V9 "+B
310 BE="Y33,32@5 Q6V1306L8ARGRFRGR8GGGA4
L16Y33,0"
320 BF="@1405V11"+B
330 '●●●  C PART
340 C3="@14Q8V12L2405R1.AA+B>CC+DD+EFF+G
G+
350 C4="@4 V1406L8 AFGEFF24D24F24EG DGAD
>C<FA+F"
360 C5="AFGEFF24D24F24EC <A>CFGFD<A+>C"
370 C="Y18,43&A&Y18,26&A&":C6="<L24A4.&"
+C+C+C+C+C+C+"&Y18,35&A4.&"+C+C+C+C+C+C+
"L8"
380 C8="AFGEFF24D24F24EC <A>CFGFEFA+"
390 C9=">"+C6
400 CA="@0 V1307Q8R8FEG4FEF<R8A+AG4GAG"
410 CD=">R8FEG4FEF<L16GAA+>D<AA+>DE<A+>D
EF<A+>EFG"
420 CE="Y34,32@4 Q6V1406L8ARGRFRGR8GGGA4
Y34,0"
```

楽同好会でYMOのコピーやってます。思えばYMOを初めて知ったのはこのFM音楽館でした」

■SuPERMAN MoN AMouR V2

柄沢和明「別名『変狂NHK教育』という曲で、採用されるとは思わなかった。採用ありがとうございます。感想ください。住所は〒371-02　勢多郡粕川村月田1191－4　柄沢和明まで。必ず封筒でお願いします」

■THE LAMP IS LIT IN THE SPEED

ZNT「支離滅裂な曲ではありますが、スピード感はとてもあるのではないかと思います。細かいところでいろいろと大変ですが、まあ2時間ちょっとで作った曲ですし、やはりスピードがすべての曲ですね」

■ROT　TECHNO

K.N.O.W「ロッテルダムテクノとOut of Memoryさんを意識してノイズで作りました。プログラムは全部弟です。ボツになったやつはREMIX

※付録ディスクメニュー中の「魔導音頭」の正式タイトルは「魔導物語音頭」です。お詫びして訂正します。

```
430 CX="DA>D<DA>D<":CF="@006L16V13"+CX+"
V10"+CX+"V7"+CX+"V4"+CX+"V1"+CX
440 '●●●  D PART
450 D="AAA8R8AAA8R8AAAAAAA8R8AAA8R8AAAA"
:D1="@6305V11Q5"+D
460 DA="@1406V10"+D
470 DF="@1405V9 "+D
480 '●●●  E PART
490 E0="@63V1302L16 DDD1... "
500 E="DR16DDDR16FR16ER16ER16<AR16AR16>"
:E1="@63V1105Q7"+E+E
510 E3=E+"DDDDDR16FR16GR16GR16AR16AR16"
520 EE="@63Q7V1204 A8AAA8>E8EEE8AAAAQ8R8
<G4.G4 E4"
530 '●●● F PART
540 F1="@63V1304Q7"+E+E
550 '●●● FM DRUMS
560 GZ="V15 Y22,70Y55,18Y56,1 Y40,8Y24,5
7Y23,30Y39,9 Y15,1B16B16B16B16Y15,0"
570 GG="B8R8H8C16RR16S4B8H16H16H8C16RR16
S16S16S16":G0=GG+"S16"
580 G="HB16H16C4BH16H16 C16R8.HMS16H16C1
6H16":G1=G+G
590 G3=G+"HB16H16C4BH16H16 C4HMS32MS32MS
H16MSC16MSH16"
600 GD=G+"HB16H16C4BH16H16 Y55,16Y39,8Y2
3,75Y40,6MS32MS32MS16MS8BMS16BMS16BMS16B
MS16"
610 GE="MS8B8B8MS8B16B16B8MS16MS16B8B8MS
4MS8MS8MS8MS16B16H16MS16 Y55,18Y40,8Y39,
9Y23,30"
620 GF="B8R8H8C16RR16S4B8H16H16H8C16RR16
S4"
630 '●●● NOISY PSG
640 H0="L16S0M2100R2.C4R2.CCCC"
650 H1="R2.C4R2.C4":H3="R2.C4R2.C32C32CC
C"
660 HD="R2.C4R2C32C32CC8CCCC"
670 HE="C4.C4.CC&C4C4C8C8C8C8.C"
680 HG="R2.C4R2.CCC"
690 '●●●  J&K PART
700 J4="O5L8V12 AFGEFF24D24F24EG DGAD>C<
FA+F"
710 K6="O2R1L8V11AV12AV13AV14AAAAV15A"
720 '●●● あとは たのむぞ PSG & YM2413
730 T="T180":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
740 POKE &HFA4C,24:POKE &HF6C,36
750 _VOICECOPY(A%,@63)
760 PLAY#2,AZ,"","","","","",GZ
770 PLAY#2,A0,"L16","",E0,E0,E0,G0,H0
780 _VOICECOPY(B%,@63)
790 PLAY#2,A1,B1,"",D1,E1,F1,G1,H1
800 PLAY#2,A1,B1,"",D1,E1,F1,G1,H1
810 PLAY#2,A3,B1,C3,D1,E3,E3,G3,H3
820 PLAY#2,A1,B1,C4,D1,E1,F1,G1,H1,J4
830 PLAY#2,A5,B1,C5,D1,E1,F1,G1,H1,C5
840 PLAY#2,A6,B1,C6,D1,E1,F1,G3,H3,C6,K6
850 PLAY#2,A1,B1,C4,D1,E1,F1,G1,H1,J4
860 PLAY#2,A5,B1,C8,D1,E1,F1,G1,H1,C8
870 PLAY#2,A6,B1,C9,D1,E1,F1,G3,H3,C9,K6
880 PLAY#2,AA,BA,"",DA,E1,F1,G1,H1
890 PLAY#2,AA,BA,"",DA,E1,F1,G1,H1
900 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,E1,F1,G1,H1
910 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,E1,F1,G1,H1
920 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,E1,F1,G1,H1
930 PLAY#2,AD,BA,CD,DA,E1,F1,GD,HD,"",K6
940 _VOICECOPY(A%,@63)
950 PLAY#2,AE,BE,CE,DE,EE,EE,GE,HE
960 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,E0,"",GF,H1,"",K6
970 PLAY#2,AG,BF,CF,DF,E0,"",GG,HG,"",K6
980 GOTO 780
```

ROT TECHNO

ROT   .ORG

```
1 '====================================
2 '   TITLE -->
3 '      ROT TECHNO (ORETA HANA MIX)
4 '     Composed by -K・N・O・W
5 '            KNOW-OR-002
6 '====================================
7 ' 93 6/??
10 _ MUSIC(1,0,2,1,2,1)
20 CLEAR 2000:DEFINT A-Z:DEFSTR A-F,O-T
40 T="T181"
60 _VOICE(@54,@54,@54,@54,@54,@10):A0="V
1506L8":B0="V1505L8":C0="V1505L8":D0="V1
503L4Q6":R0="V15":P0="SM3500L4"
70 SOUND 6,9:SOUND 7,7:FOR I=0 TO 5:POKE
&HFA2C+I*16,I*8:NEXT
100 ' <──────── Ch.1.3 ────────>
110 A1="FED<B4.R4>FED<B4.R4>":A2="FED<B4
AB>D<B2R2>":A3="<B4B4B4B4B4B4BB-B>C":A4=
"<B4B4B4B4B4B4>DDD-C":A5="Y0,228B>CD-DE-
DD-C<BB-AA-GA-AB-<":A6="BF<B>F4<B>F<BF4B
>F4B>F<B>":A7="@54>>CD-DE-EFG-GA-1&A-1&A
-1<"
200 ' <──────── Ch.2 ────────>
210 B1="E4E4E4E4E4E4EE-EF":B2="E4E4E4E4E
4E4GGF+F":B3="EFG-GA-GG-FEE-DD-CD-DE-":B
4="F<BFB4FBF<B4>FB4>FBF":B5="@54FG-GA-AB
-B>CD-1&D-1&D-1<"
400 ' <──────── Ch.4 ────────>
410 D1="EEEEEEEE":D2="L8"+D1+D1+"L4"
700 ' <──────── RTM ────────>
710 R="BH16H16SH16H16":R1=R+R+R+R+R+R+R+
"BS16S16BS16S16":R="BSH16H16H16H16":R2=R
+R+R+R+R+R+R+"BSH16SH16BSH16SH16"
800 ' <──────── PSG ────────>
810 P1="R8CCCCCCC8C16C16C16C16":P2="CCCC
CCCC16C16C16C16"
1000 ' <=========== PLAY ============>
1010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T
1020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,R0,P0
1030 PLAY#2,A1,"","","","",""
1040 PLAY#2,A2,"","","","",""
1050 PLAY#2,A1,"",A1,"",R1,P1
1060 PLAY#2,A2,"",A2,"",R1,P1
1070 PLAY#2,A3,B1,A3,D1,R1,P1
1080 PLAY#2,A4,B2,A4,D1,R1,P1
1090 PLAY#2,A3,B1,A3,D1,R1,P1
1100 PLAY#2,A4,B2,A4,D1,R1,P1
1110 PLAY#2,A1,"",A1,D1,R1,P1
1120 PLAY#2,A2,"",A2,D1,R1,P1
1130 PLAY#2,A1,"",A1,D1,R1,P1
1140 PLAY#2,A2,"",A2,D1,R1,P1
1150 PLAY#2,A5,B3,A5,D2,R2,P2
1160 PLAY#2,A6,B4,A6,D2,R2,P2
1170 PLAY#2,A5,B3,A5,D2,R2,P2
1180 PLAY#2,A7,B5,A7,D2,R2,P2
1190 FOR I=0 TO 800 STEP 6:_TRANSPOSE(I)
:NEXT:_TRANSPOSE(0)
1200 GOTO 1070
```

妖　怪　村

YOKAI   .ORG

```
100 '┌──────────┐
110 '│ ようかいむら │
120 '└──────────┘
130 CLEAR4000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DE
FSTRA-G,P-U:DEFINTZ:_TRANSPOSE(1200):_PI
TCH(442):SOUND6,0:SOUND7,&B10110001
140 ' ──── 0
150 U0="@13Y0,89Y2,0Y3,39"
160 AV="@26Y3,1902L16Q5"
170 A0=AV+"V11CR16CCCCCR16R16CCCCCCR16CR
16CCCCCR16R16CCCCR8C"
180 B0=AV+"V12R16ER8R8.ER16ER8R8.ER16ER8
R8.ER16ER8R16EER16"
190 C0=AV+"V13GR8GGR8GGR8GGR8GGGGR16GR16
GGGGR8GGGG"
200 R0="@A15Y22,90Y23,2Y24,230Y40,5R1R2V
0M32V1M32V2M32V3M32V4M32V5M32V6M32V7M32V
8M32V9M32V10M32V11M32V12M32V13M32V14M32V
15M32"
210 P0="L16R1V0CV1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV8C
V9CV10CV11CV12CV13CV14CV15C"
220 ' ──── 1
230 A1=U0+"O4V15Q8C1&C1"
240 B1=U0+"O4V15Q8A1&A1
250 C1=U0+"O5V15Q8D1&D1"
260 DV="V0DV1DV2DV3DV4DV5DV6DV7DV8DV9DV1
0DV11DV12DV13DV14DV15D"
270 D1="@03O8Q8L32"+DV+DV+"R2"+DV
280 E1="@04O3Q8L32R4"+DV+DV+DV+"R4"
290 F1="@02O5Q8L16"+DV+DV
300 R1="S!B!H!4R2.R1"
310 P1="L16V13CV12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV
5CV4CV3CV2CV1CV0CCCC1"
320 S1="L32R4.O6"+DV+"R8L16O8"+DV
330 G1="O8L16"+DV+"L32O2"+DV+"O7"+DV
340 ' ──── 2
350 A2="@33O1V12Q5L8EE-DD-FEE-DEE-DD-FEE
-D"
360 B2="@24O1V11Q5L8AA-GG-A+AA-DAA-GG-A+
AA-G"
370 C2="@14O8Q8L24R2.R8V7EFEV8FEFV9EFEV1
0FEFV11EFEV12FEFV13EFEV14FEFV15EFE"
380 D2=U0+"O4V15Q8C1&C2.@35Y2,9Y3,38O2V1
4Q6L4E-"
390 E2=U0+"O4V15Q8A1&A2.@35Y2,9Y3,38O3V1
4Q6L4E-"
400 F2=U0+"O5V15Q8D1&D1"
410 ' ──── 3
420 D3="V14Q6E2.FE2.E-"
430 F3="@03O6Q8R1R2..L32V15E-FFE"
440 S3="V12O3R1R2..E-16F16"
450 ' ──── 4
460 D4="V13Q8E2.FE2.E-"
470 F4="F2..EFEFF+2F8EFEE-D4"
480 R4="S!B!H!4R2R8C16C16C!8R2.C16C16"
490 S4="V11F1F+1"
500 ' ──── 5-7
510 F5="C16C+16D2..EFEFE2.E-8"
520 F6="E2..FEE-DC+1"
530 F7="D1&D1"
540 S5="E1C1"
550 S6="E1C+1"
560 S7="<B1B1>"
570 ' ──── 8
580 A8=U0+"O3V15Q8G1&G1&G1"
590 B8=U0+"O5V15Q8F1&F1&F2."
600 C8=U0+"O5V15Q8B-1&B-1&B-2.."
610 R8="S!B!H!1R1"
620 P8="L16V15CV14CV13CV11CV9CV8CV7CV6CV
5CV4CV3C4.C1C1"
630 ' ──── PLAY
640 T="T134":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
650 PLAY#2,A0
660 PLAY#2,A0,B0
670 PLAY#2,A0,B0,C0,"","","",R0
680 PLAY#2,A0,B0,C0,"","","",R0,P0
690 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,S1,G1
700 PLAY#2,A1,B1,C1,"","","",R1,P1,"",""
710 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,"","",R0,"",S1
720 PLAY#2,A2,B2,C2,"",E1,"",R0,"","",G1
730 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,"",F1,"","",S1,G1
740 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R1,P1
750 FOR Z=0 TO 2
760 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,D3,"",R1,P1:NEXT
770 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,D3,F3,R1,P1,S3
780 FOR Z=0 TO 1
790 PLAY#2,A2,B2,C2,D4,D4,F4,R4,P1,S4
800 PLAY#2,A2,B2,C2,D4,D4,F5,R4,P1,S5
810 PLAY#2,A2,B2,C2,D4,D4,F6,R4,P1,S6
820 PLAY#2,A2,B2,C2,D4,D4,F7,R4,P1,S7
830 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,D3,"",R4,P1
840 IF Z=1 THEN 870
850 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,D3,F3,R4,P1,S3
860 NEXT
870 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,D3,"",R4,P1
880 PLAY#2,A2,B2,C2,A1,B1,C1,R1,P1,S1,G1
890 PLAY#2,A2,B2,C2,A1,B1,C1,R1,P1,S1,G1
900 PLAY#2,A2,B1,C1,D1,E1,F1,R4,P1,S1,G1
910 PLAY#2,A2,B1,C1,D1,E1,F1,R4,P1,S1,G1
920 PLAY#2,A8,B8,C8,A1,B1,C1,R8,P8
930 END
```

MAKE MUSIC

MAKEMUS .ORG

```
10 CALL MUSIC(1,0,2,2):DEFINTA-Z
20 POKE &HFA3C,24
30 CALL VOICE(@0,@0,@14,@33)
40 T$="T150L8O5":PLAY#2,T$,T$+"O3","T150
"
50 INPUT"ｲｸﾂ";A
60 FOR I=0TOA+1:Z=RND(1):NEXT
70 A$="@6":A=RND(1)*7:Z$="C"
80 FOR I=0 TO 7
90  FOR J=0 TO 7
100 B=RND(1)*7
110 IF A=B THEN B$(I)=B$(I)+"&"+Z$:PRINT
"&";:GOTO 160
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

してまた送ります。今ハートハウスにはまってます」

■妖怪村
大吉「ヤッタァ。また採用してもらえたよう。ラッキー。さすがにこの曲では踊れないだろうけど、なかなかのデキだと思うので聴いてみてください」

■幻想蛸興曲
不破不心「採用ありがとうございます。この曲は、音色をDATAでできとうに作ったので、いいとは思わなかったのですが、うれしいです。大学受験が近づいています。はやく合格して遊びたい気分です」

■魔導物語音頭
RATOC「曲についてはとりあえず聴いてみてください。付録ディスクに入るかどうか心配です。PCCの方々にひとこと、これは文化祭のころに送ったものであり、引退後にこんなことやってたわけではありません」

■The voice of Moon
石川一晃「98版の感動を、MSXユーザーのみなさんにも伝えたいと思ってつ

```
120 IF A+2>=B AND A-2<=B THEN A=B ELSE 1
00
130   Z$=MID$("C D E-F G A-B-",A*2+1,2)
140  IF(I=3 OR I=7)AND A=6 THEN Z$="B":G
OTO 150
150   B$(I)=B$(I)+Z$
160 PRINTZ$;
170  NEXT:PRINT
180 NEXT
190 C$(0)="CCCCCCCC<"
200 C$(1)="A-A-A-A-A-A-A-A-"
210 C$(2)="FFFFFFFF"
220 C$(3)="GGGGGGGG>"
230 'PLAY
240 PLAY #2,A$
250 FOR I=0 TO 7
260   PLAY #2,B$(I),C$(I MOD 4),"BH8H8HM
S8H8HB8HB8HMS8H8"
270 NEXT I
280 GOTO 250
```

新 FM音楽塾

第2回目は、Yコマンドで操作する音源チップの各パラメータについて、特にオリジナル音色の設定に関係している部分を解説

今回は、前回紹介したレジスター覧について、オリジナル音色の設定に関する各パラメータの内容をよりくわしく説明します。

それではまず、FM音源についてかんたんに復習しておきましょう。FM音源のFM(=Frequency Modulation)とは､複数のオペレータ(波動を発生する装置)を組み合わせることによりさまざまな音色を作り出すという方式です。FM音源のオペレータにはキャリアとモジュレータがあり、キャリアから出る波動にモジュレータの波動をかけあわせることによって音色に変化を持たせています。MSXのFM音源チップはキャリア1つとモジュレータ1つのもっとも単純な構造になっていますが、2オペレータでも多くの要素を設定でき、複雑な音色を作り出すことが可能です。

さて、音色設定で特に重要な要素は各オペレータのエンベロープで、エンベロープの変化はAR(アタックレイト)、DR(ディケイレイト)、SL(サスティンレベル)、RR(リリースレイト)の4つのパラメータで設定します。他のパラメータと合わせて下の表にまとめておきましたので、音色作りの参考にしてください。FM音源ではそれぞれのパラメータの組み合わせによって音色を作り出していますので、1つのパラメータの変化が直線的に音色に変化をもたらすということはほとんどありませんが、だいたいキャリアのエンベロープ変化が音量変化、モジュレータのエンベロープ変化が音色変化に影響し、これに他の要素を重ね合わせることで実際の音色が作られていると考えればよいでしょう。

(郎太)

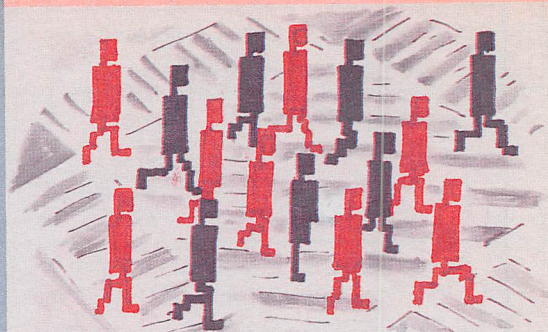
パラメータ	はたらき　および　設定方法
AM	振幅変調。ビットの値が1でON、0でOFF。モジュレータのAMをONにすると音色が周期的に変化し、キャリアのAMをONにすると音量が周期的に変化する。
VIB	ビブラート。ビットの値が1でON、0でOFF。VIBをONにするとそのオペレータの音程が周期的に変化し、音がゆれている感じを表現することができる。
EG−TYP	音の変化が減衰音タイプか持続音タイプかの切り替えをする。0のとき減衰音タイプとなり、1のとき持続音タイプとなる。EG−TYPEによりSL(サスティンレベル)およびRR(リリースレイト)の数値の意味が異なる。
AR、DR、SL、RR	AR(アタックレイト)は、音の鳴り始めから音量が最大になるまでの時間。DR(ディケイレイト)は、最大音量からサスティンレベルまでの音量の減衰率。EG−TYPが減衰音タイプのとき、SL(サスティンレベル)はディケイレイトからリリースレイトに変化するときの音量で、RR(リリースレイト)はサスティンレベルからの音の減衰率。また、EG−TYPが持続音タイプのとき、SLは音量が一定になるレベルで、RRはKEY　OFFから音量が0になるまでの時間。以上のパラメータは0〜15で指定するが、この指定は最大値に対する減衰量で、0が最大値、15が最小値となる。
KSR	キーレイト・スケール。音程が上がるほど音の立ち上がり・下がりがはやくなる傾向。0または1を指定し、0のときは比較的効果が小さく、1のときは大きめに効果を発揮する。
KSL	キーレベル・スケール。音程が上がるほど音が小さくなる性質。0を指定するとOFFで、1〜3の範囲で指定する。数値が大きいほど効果が大きくなる。
TL	トータルレベル。モジュレータの出力の大きさで、0〜63の範囲で指定する。この指定は最大値に対する減衰量なので、0のときが最大、63のときが最小となる。出力が大きいほど明るい音になる。
FB	フィードバック。モジュレータの出力を自分自身にフィードバックする。0のときフィードバックせず、1〜7の範囲で大きさを指定する。数値を大きくしていくと鋭い音色になっていく。
MULTI	マルチプル。オペレータの周波数を制御する。入力された周波数にマルチプルの値をかけたものがそのオペレータの周波数となる。0〜15の範囲で指定。ただし、マルチプルが0の場合は入力された周波数に½をかける。キャリアのマルチプルの値を大きくすると音程が高くなり、モジュレータのマルチプルの値を大きくすると音色が金属的になる。

くりました。オーケストレーションには神経使いました。MSXに移植されたら、こんなふうにアレンジすると思います」

■MAKE MUSIC
BOIS「このコード進行の黄金パターンを使えば、どんな素人が作ってもそれなりのメロディになるということでMSXに作らせてみました。曲が変なのはアルゴリズムのせい……コード進行のせいかな?」

■WAR IN BLUE(付録ディスクBGM)
SHI−NYA「COLORの不思議。BLUEは沈滞、静寂。人は落ちつく、沈み込む。でもたぶん、開放という意味もあるだろう。それでも、およそ不釣り合いなWARには、哀愁」

■8−9月号ベスト3
1位がなると「Miracle☆Boys(付録ディスクBGM)」で、2位がみそねこ「にょいんと色気違」、3位がGANP「ICEPICK　DOPE」でした。

(郎太)

ゲームのなかのキャラクタが流れるようなフォームで動くだけで、その世界は血が通ったようにあたたかくなる。めんどくさいがかんたんな、自然なキャラクタの作り方研究。

歩くスプライト

知っている読者は少ないかもしれないが、だいたい10年まえ、アップル(現在のマッキントッシュの祖先にあたるパソコン)に『KARATEKA』というゲームがあった。

くわしい話はまるっきり忘れてしまったが、なにしろ姫ライクな女性を救出に向かう主人公キャラクタが、1人ずつ立ちふさがる敵と空手で戦いながら敵陣深く攻め入っていくという設定だった。横スクロールで右のほうにどんどん進んでいき、敵と出会うと現在でいえばストIIふうにバババンビシビシッと戦う。

ゲームもおもしろかったが、もっと衝撃的だったのはそのキャラクタの姿と動きだった。右を向いた8頭身キャラが流れるようなフォームで走ったり、戦ったりするのだ。そういうゲームは当時、皆無だった(しばらくしてファミコンにも移植された。ほぼ忠実な移植だったと思うが、雑誌側のノリに比べて、一般にはあまり受けなかったような記憶がある)。

このゲームの作者は、のちに『プリンス・オブ・ペルシャ』を作って、世界的にヒットさせた。ファンダムの愛読者なら、SILVER SNAILの『A-MAN』や、そのキャラクタの動きを継承した、おなじ作者の『REAL VOLLEY』のお手本になったゲームだ、といえばピンとくるかもしれない。

†

いま思えば、『KARATEKA』のゲーム構成を下敷きにして、いろんなゲームが作られた。しかし、キャラクタのスムーズな動きを表現しようとしたゲームは、どういうわけかなかなか出てこなかった。ゲームのキャラクタがスムーズに動きはじめたのは、ようやく最近になってからだし、それでもごく一部のソフトに限られている。

なんでもいいものはパックリと真似してしまうゲームメーカーたちは、なぜ、すぐには『KARATEKA』の動きを真似しようとはしなかったのか。

どうやって動かせばいいのかわからなかった、からではない。動かす方法は、すぐにわかる。キャラクタのパターンを何枚も用意して、パパパパと切り換えていけばいいだけだ。

しかし、それでもかんたんに実現できなかったのは、おそらく、キャラクタのデータが大量に必要になるからだ。これは2つの問題を生み出す。1つは、ソフトの容量の問題、もう1つは、それだけのパターンを作るのがめんどうくさいという問題。

容量の問題は、データを圧縮することでなんとかなる場合もあるが、めんどうくさいという問題は逆立ちしても変わらない。

†

今回のサンプル「歩くスプライト」は、付録ディスクに入っていないので打ちこんでもらうしかない。実行すると、人の形をしたスプライトを左右10パターンずつ定義して、そのあとカーソルキーの左右で人が歩き、スペースキーを押しながらカーソルキーを操作すると小走りになる(ポート1のジョイパッドにも対応。ターボR以外では効果がほとんどない)。それだけだが、スプライトがちゃんと歩くのでぜひ試してほしい。

最近、若年性アルツハイマー症候群(いわゆる「ボケ」)というのがはやっているらしく、その防止策としてプログラムの打ちこみが有効だそうなので、あえてディスクに入れなかった。

んなことはない。

†

パターンデータが2進数になっているものをメインで掲載した。プログラムの見た目はかなり長いが、この形で作るのがいちばんやりやすかったし、たぶん打ちこむほうも楽だと思う。

ただ、どうしてもこんなに長いのはいやだという人は、71ページの下のほうにある16進数データバージョンに部分的に差し替えて打ちこめばいい。これなら、実質2画面ていどのプログラムになるはずだ。

しかし、やはり、2進数データのほうを打ちこんだほうが絶対いい。2進数データのほうは、行1000から1190を打ちこんだあとは行番号を変更してリターンキーを押すという手法で、かんたんに大枠を入力してしまうことができるからだ。あとは、0と1の微調整をすればいいだけだ。じっさい、このプログラムはそのようにして制作された。

⬆カーソルキーの右を押していると、左から右へゆっくり頭を揺らしながら歩いていく。ちょっとモザイク処理のようにドットがチラつくのがかえって雰囲気がある(ような気がする)

基本となる静止パターン

スプライトは16×16ドットのパターンで作った。しかし、全体のバランスを思うと、体の厚みが3ドット、足の太さは1ドット、頭部2ドット、首1ドット、つま先もお尻も1ドットでこのパターンを入れるのがせいぜいだった。あらためてＳＩＬＶＥＲ ＳＮＡＩＬが『REAL VOLLEY』などで使っている、あの人型パターンのすばらしさを思い起こさせられた。

†

このサンプルの、スプライトを定義したり、動かしたりする部分は、いわゆる「30分で組めるプログラム」だ。そのかわり、そのあとに続くデータの部分には時間がかかった。なにしろ、わたし(コ)はドット絵のアニメーションに挑戦するのははじめてで(基本的にＢＡＳＩＣピクニックのテーマはわたしにとっての初体験ものばかりだが)どうすれば動いている感じが出るのかに関するノウハウがまったくなかったのだ。

いちばん楽なのは、歩いている人をビデオで撮影し、それをコマ落としで再生しながら、16×16マスの方眼紙をあててドット絵をかいていく、という手法だ。やってみたかったが、あいにくビデオカメラがないので、今回のサンプルはイマジネーションだけでやってみた。なんとなくモザイク処理のようにチラついるのは、終盤適当にドットを配置したための偶然の効果だ。

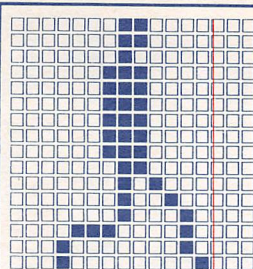
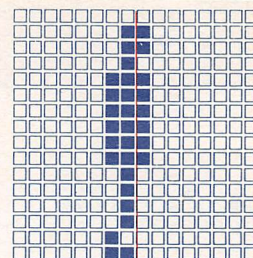
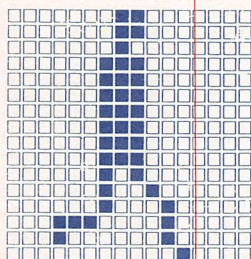
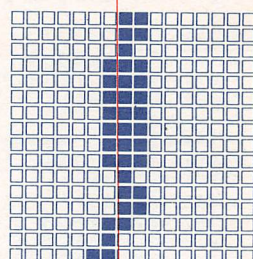
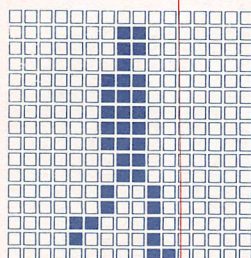
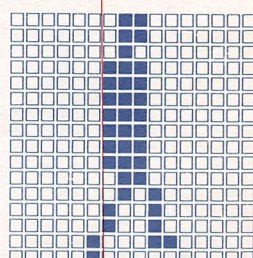
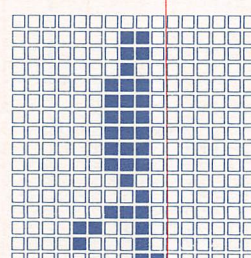
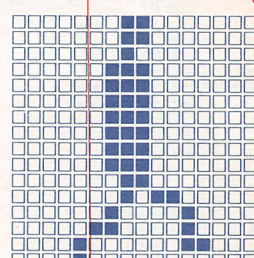
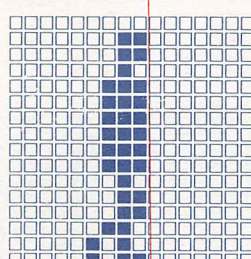
†

人の細かな形そのものは、やっているうちに、偶然それらしい形になる、という行きあたりばったり方式なのでどうにも説明しにくいが、はっきり意識したことが2点ある。

1つは、頭の上下の揺れ。人は歩くとき完全な平行移動はできず、かかとの上げ下げや膝の屈伸によって頭が上下するはずだ。「歩くスプライトの9パターン」を見てほしい。0、1、6～8のパターンの頭部はいちばん上のラインに達し、そのほかのパターンは1ライン下に位置している。これによって、ちょっとふわふわとした歩く感覚が再現できたと思う。

もう1つは、地面を踏む足の位置だ。パターン0で前に出ている足先は、パターン1では1ドット左にある。そのあとも追っていくとずっと1ドットずらしになっているのに気づくだろう。それがわかりやすいように、図ではパターンそのものを1ドットずつずらしてならべておいた。縦に1本引かれた赤い線にそって、足先がそろっている。このへんをおろそかにすると、歩くというより、すべっているように見えるだろう。

じつは、しゃがんだり、とんだりするパターンも入れたかったのだが、歩くだけで息切れして、歩いているときの手の動きも省略してしまった。

だれか、このあとをついで、とんだりはねたり、飯くったりするやつを作ってみてほしい。

歩くスプライトの9パターン

縦に引かれた赤い線はそれぞれのパターンのつま先の位置。つま先は地面に対しては動かないので、1ドットずつ動いていくパターンなら、パターン内では1ドットずつ反対方向にずらさなければいけないのだ。正直にいうと、このことに気づくまでに3日くらいかかり、そのあいだ、むだな作業をくりかえした。

歩くスプライト MSX(RAM8K) MSX 2/2+

このプログラムは自分で入力してください。四角で囲った部分は「短めバージョン」との共通部分です。71ページ右下参照。

```
WALKING .BP2

100 '<<< walking sprite >>>
110 SCREEN 0:WIDTH 40
120 DEFINT A-Z
130 P=10:P=P-1                         'ﾊﾟﾀｰﾝすう
140 Z=2     'ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｻｲｽﾞ:1=small 2=large
150 T=5               'ﾄﾞｳｻ ﾉ ﾃﾝﾎﾟ:ｵｵｷｲ=ﾕｯｸﾘ
160 X=100:Y=120                  'ｻﾞﾋｮｳ y:ｺﾃｲ
170 D=1:Q=31:DIM P(D,Q)
   'P(d,q):SP-No. d:ﾑｷ;0=R/1=L q:ｶｿｳNo.
180 DEFFNTG=STRIG(0) OR STRIG(1)
190 '
200 '***** sprite pattern setting *****
210 SCREEN 1,1+Z:COLOR 15,4,0
220 FOR I=0 TO P
230 LOCATE 10,10
   :PRINT USING"ｱﾄ ## ﾊﾟﾀｰﾝ";P-I
240    DIM R$(1),L$(1)
250    FOR J=0 TO 15
260      READ R$:L$="":FOR L=0 TO 15
              :L$=L$+MID$(R$,16-L,1)
                 :NEXT
270      FOR K=0 TO 1
           :A$=MID$(R$,K*8+1,8)
           :A=VAL("&B"+A$)
           :R$(K)=R$(K)+CHR$(A)   '>>>R
280        :A$=MID$(L$,K*8+1,8)
           :A=VAL("&B"+A$)
           :L$(K)=L$(K)+CHR$(A)   '<<<L
290      NEXT
300    NEXT
310    SPRITE$(I)    =R$(0)+R$(1)
320    SPRITE$(I+32)=L$(0)+L$(1)
330    ERASE R$,L$
340 NEXT:CLS
350 P(0,31)=0:P(1,31)=32
   :FOR I=1 TO P
     :P(0,I-1)=I
     :P(1,I-1)=I+32
   :NEXT                        'P(0=R/1=L,q)
360 '
400 '****** stick control (main) ******
410 S=STICK(0) OR STICK(1):S=S MOD 9
420 SD=(S=7)-(S=3)              'SD(ｼﾝｺｳﾎｳｺｳ)
430 X=X+SD*Z
   :IF X>250-10*Z OR X<-5*Z
     THEN Q=31:X=X-SD*Z:GOTO 450 'ﾘﾐｯﾄ
440 IF SD<>0 THEN D=(1-SD)¥2
                :Q=(Q+1) MOD P
            ELSE Q=31
450 PUTSPRITE 0,(X,Y),1,P(D,Q)
460 TIME=0
   :FOR W=0 TO T/(1-FNTG)
   :W=TIME:NEXT
470 GOTO 410
480 '
1000 '*** pattern data ***
1010 '     stop  ;p=31
1020 '              ><
1030 DATA 0000000000000000
1040 DATA 0000000110000000
1050 DATA 0000000110000000
1060 DATA 0000000100000000
1070 DATA 0000001110000000
1080 DATA 0000001110000000
1090 DATA 0000001110000000
1100 DATA 0000001110000000
1110 DATA 0000001110000000
1120 DATA 0000001100000000
1130 DATA 0000000100000000
1140 DATA 0000000100000000
1150 DATA 0000000100000000
1160 DATA 0000000100000000
1170 DATA 0000000100000000
1180 DATA 0000000110000000
1190 '    ----------------
1200 '
1210 '     walk 0  ;p=0
1220 '              ><
1230 DATA 0000000110000000
1240 DATA 0000000110000000
1250 DATA 0000000100000000
1260 DATA 0000001110000000
1270 DATA 0000001110000000
1280 DATA 0000001110000000
1290 DATA 0000001110000000
1300 DATA 0000001110000000
1310 DATA 0000001110000000
1320 DATA 0000000110000000
1330 DATA 0000000101000000
1340 DATA 0000000100100000
1350 DATA 0000000100010000
1360 DATA 0000111000010000
1370 DATA 0001000000010000
1380 DATA 0001000000001000
1390 '    ----*--------*--
1400 '
1410 '     walk 1  ;p=1
1420 '              ><
1430 DATA 0000000110000000
1440 DATA 0000000110000000
1450 DATA 0000000100000000
1460 DATA 0000001110000000
1470 DATA 0000001110000000
1480 DATA 0000001110000000
1490 DATA 0000001110000000
1500 DATA 0000001110000000
1510 DATA 0000001110000000
1520 DATA 0000001110000000
1530 DATA 0000001010000000
1540 DATA 0000001001000000
1550 DATA 0000001000100000
1560 DATA 0001110000100000
1570 DATA 0001000000100000
1580 DATA 0000000000010000
1590 '    ---*--------*---
1600 '
1610 '     walk 2  ;p=2
1620 '              ><
1630 DATA 0000000000000000
1640 DATA 0000000110000000
1650 DATA 0000000110000000
1660 DATA 0000000100000000
1670 DATA 0000001110000000
1680 DATA 0000001110000000
1690 DATA 0000001110000000
1700 DATA 0000001110000000
1710 DATA 0000001110000000
1720 DATA 0000000110000000
1730 DATA 0000000110000000
1740 DATA 0000001001000000
1750 DATA 0000001001000000
1760 DATA 0000110001000000
1770 DATA 0000100001000000
1780 DATA 0000000001100000
1790 '    --*--------*----
1800 '
1810 '     walk 3  ;p=3
1820 '              ><
1830 DATA 0000000000000000
1840 DATA 0000000110000000
1850 DATA 0000000110000000
1860 DATA 0000000100000000
1870 DATA 0000001110000000
1880 DATA 0000001110000000
1890 DATA 0000001110000000
1900 DATA 0000001110000000
1910 DATA 0000001110000000
1920 DATA 0000001110000000
1930 DATA 0000000100000000
1940 DATA 0000000010000000
1950 DATA 0000001110000000
1960 DATA 0000110010000000
1970 DATA 0000100010000000
1980 DATA 0000000011000000
1990 '    -*--------*-----
2000 '
```

プログラム解説

■初期設定

110　テキスト画面初期化

120　整数型宣言

130〜160　各変数初期設定

P　パターンデータ総数−1

Z　スプライトサイズ。Z：1＝標準、2＝拡大。移動単位の計算にも使われ、拡大のときは2ドット単位で動く

T　反応スピード調整用

X、Y　スプライト座標

■パターン番号管理用配列P

170　パターン番号管理用配列P設定

D　パターンの向き。D：0＝右向き、1＝左向き

Q　仮想パターン番号。静止パターンを31、歩くパターンを0〜8で管理

P(d, q)　表示するスプライトパターン番号。方向(D)と仮想パターン番号(Q)によって決定する

180　ユーザー定義関数FNTG設定。スペースキーかポート1のパッドのAボタンを押すと、−1になる

■スプライトパターン設定

210　画面モード、スプライトモード(16×16ドットで、Z＝1のとき標準、Z＝2のとき拡大モード)、色設定

220〜330　スプライトパターン設定

　230　設定作業の進行状況表示

　240　設定用配列R$、L$宣言

R$(n)　右向きパターンのスプライトパターンデータ用。n：0＝前半(左側)、1＝後半(右側)

L$(n)　左向きパターンのスプライトパターンデータ用。配列R$同様

　250〜260　データ読みこみ。R$を読みこむ。L$はR$の0、1を逆順にならべたもの

R$、L$　スプライトパターンの1ラインぶんの2進データ

　270〜290　配列R$、L$の設定

　300　1パターンぶんのループ終端

　310　右向きパターン定義

　320　左向きパターン定義

　330　配列R$、L$クリア

340　パターン設定終了／画面クリア

350　配列P設定

■スティック操作

410　スティック入力／S設定

S　スティック入力の方向

420　進行方向SD設定

SD　進行方向、およびX座標増分。−1＝左、1＝右、0＝静止

430　X座標計算。左右制限チェック(左右端に来た⇒静止パターンにする／X座標増減を無効／行450に飛ぶ

440　どちらかに進んでいる⇒D、Q更新／静止している⇒静止パターン

450　スプライトパターンP(D,Q)を色1(黒)で座標X、Yに表示

460　タイミング調整

470　行410へもどる

1000〜2990　パターンデータ

■イージーツール(おまけ)

3020〜3030　画面設定／0、1を含む数字の色変更(前景色を黒にする)

3040　"1"の形を"■"にする

3050〜3070　ファンクションキー設定(パターンデータ表示用LIST文)

3080　「LIST 1000-1190」と表示して、そのとおりの命令を実行

```
2010 '     walk 4  ;p=4
2020 '             ><
2030 DATA 0000000000000000
2040 DATA 0000000110000000
2050 DATA 0000000110000000
2060 DATA 0000000100000000
2070 DATA 0000001110000000
2080 DATA 0000001110000000
2090 DATA 0000001110000000
2100 DATA 0000001110000000
2110 DATA 0000001110000000
2120 DATA 0000001110000000
2130 DATA 0000000100000000
2140 DATA 0000000110000000
2150 DATA 0000000110000000
2160 DATA 0000001100000000
2170 DATA 0000010100000000
2180 DATA 0000010110000000
2190 '    *--------*------
2200 '
2210 '     walk 5  ;p=5
2220 '             ><
2230 DATA 0000000000000000
2240 DATA 0000000110000000
2250 DATA 0000000110000000
2260 DATA 0000000100000000
2270 DATA 0000001110000000
2280 DATA 0000001110000000
2290 DATA 0000001110000000
2300 DATA 0000001110000000
2310 DATA 0000001110000000
2320 DATA 0000001110000000
2330 DATA 0000000100000000
2340 DATA 0000000100000000
2350 DATA 0000000100000000
2360 DATA 0000000100000000
2370 DATA 0000001000000000
2380 DATA 0000001100000000
2390 '.   ---------*------
2400 '
2410 '     walk 6  ;p=6
2420 '             ><
2430 DATA 0000000110000000
2440 DATA 0000000110000000
2450 DATA 0000000100000000
2460 DATA 0000001110000000
2470 DATA 0000001110000000
2480 DATA 0000001110000000
2490 DATA 0000001110000000
2500 DATA 0000001110000000
2510 DATA 0000001110000000
2520 DATA 0000001110000000
2530 DATA 0000000100000000
2540 DATA 0000000110000000
2550 DATA 0000000110000000
2560 DATA 0000001100000000
2570 DATA 0000001000000000
2580 DATA 0000011000000000
2590 '    -------*--------
2600 '
2610 '     walk 7  ;p=7
2620 '             ><
2630 DATA 0000000110000000
2640 DATA 0000000110000000
2650 DATA 0000000100000000
2660 DATA 0000001110000000
2670 DATA 0000001110000000
2680 DATA 0000001110000000
2690 DATA 0000001110000000
2700 DATA 0000001110000000
2710 DATA 0000001110000000
2720 DATA 0000001110000000
2730 DATA 0000000110000000
2740 DATA 0000000101000000
2750 DATA 0000001001000000
2760 DATA 0000001001000000
2770 DATA 0000010001100000
2780 DATA 0000010000000000
2790 '    ------*--------*
2800 '
2810 '     walk 8  ;p=8
2820 '             ><
2830 DATA 0000000110000000
2840 DATA 0000000110000000
2850 DATA 0000000100000000
2860 DATA 0000001110000000
2870 DATA 0000001110000000
2880 DATA 0000001110000000
2890 DATA 0000001110000000
2900 DATA 0000001110000000
2910 DATA 0000001110000000
2920 DATA 0000001110000000
2930 DATA 0000000110000000
2940 DATA 0000000101100000
2950 DATA 0000001000010000
2960 DATA 0000011000010000
2970 DATA 0000100000011000
2980 DATA 0000100000000000
2990 '    -----*--------*-
3000 '
3010 '<<< EASY TOOL >>>
3020 SCREEN 1
3030 VPOKE &H2006,&H14
3040 FOR I=0 TO 7:VPOKE 392+I,&HFF:NEXT
3050 FOR I=0 TO 9
      :L1$=MID$(STR$(10+I*2)+"00",2)
      :L2$=MID$(STR$(11+I*2)+"90",2)
3060   A$=CHR$(12)
        +"LIST"+L1$+"-"+L2$
        +CHR$(13)
3070   KEY I+1,A$
    :NEXT
3080 PRINT "LIST 1000-1190"
    :LIST 1000-1190
```

「EASY TOOL」の使い方

行3010以降に「EASY TOOL」と称するものをつけておいた。これは、使用したスプライトパターンを調整するときに実際に使用したものだ。プログラムをいったん止めて、

GOTO 3010

を実行すると、プログラム解説にあるような設定をし、行1000～1190のリストを表示して、プログラムが終了する。

この時点で"1"は"■"になっているので、リストそのものが大きなパターンになって見える。そこで、F2キーを押すと、こんどは歩くパターンの0番が表示され、F3キーを押すと、パターンの1番が表示され……、てきとうなところで、0や1を入力してかんたんなパターンエディットができるし、続けてファンクションキーを押すことで(リスト表示の速いターボRなら)大きなパターンの簡易アニメーションも可能だ。

非常にばかばかしい仕掛けだが、けっこう役に立つ。2進データ版(長いほう)を打ちこんだ人はこれを使って、たとえば手の動きも加えたりしてみてほしい。

⊖ファンクションキーを押すたびに画面全体にパターンが表示される

歩くスプライト短めバージョン

ぜひ上に掲載している、見た目の長いバージョンを入力してほしいものだが、どうしてもいやな人は、枠内のプログラムだけを打ちこみ、加えて、下のリスト1と2を入力すればいい(パターンデータを16進数にしたもの)。また、リスト3は、16進データのチェックサム用だ。基本的には打ちこまなくてもいい部分だが、どうもパターンが変な感じがするというときにパターンデータをチェックすることができる。以上のリストに加えて、リスト3を打ちこみ、「GOTO 2000」とすれば、パターンデータに打ちこみミスがないかを調べはじめる。ミスを見つけた時点でその行番号を表示してストップ。修正したらまた「GOTO　2000」として……以下同様。最終的に、「……OK」と表示されたらチェック終了。

■リスト1

```
215 DEFFNL$(A)
    =MID$("084C2A6E195D3B7F",A+1,1)
220 FOR I=0 TO P
230   LOCATE 10,10
     :PRINT USING"ｱﾄ ## ﾊﾟﾀｰﾝ";P-I
240   DIM R$(1),L$(1)
250   READ R$,SM$
260   FOR J=0 TO 1
270     FOR K=0 TO 15
         :A$=MID$(R$,J*32+K*2+1,2)
         :A=VAL("&H"+A$)
         :R$(J)=R$(J)+CHR$(A)   '>>>R
280      B$=""
         :FOR L=0 TO 1
           :A=VAL("&H"+MID$(A$,2-L,1))
           :B$=B$+FNL$(A)
         :NEXT
285      B=VAL("&H"+B$)
         :L$(J)=L$(J)+CHR$(B)
290     NEXT
300   NEXT
```

■リスト2

```
1000 '********* pattern data **********
1010 DATA 0001010103030303030301010101010101008080008080808000000000000080,01
1020 DATA 01010103030303030301010101010E10108080008080808080804020101010108,F7
1030 DATA 0101010303030303030302020201C10008080008080808080808040202020 10,7C
1040 DATA 0001010103030303030301010202 0C080000808000808080808080404040 4060,E6
1050 DATA 000101010303030303030100030C0800008080008080808080000808080C0,C7
1060 DATA 00010101030303030303010101030505008080008080808080000808000000080,83
1070 DATA 00010101030303030303010101010203008080008080808080000000000000,00
1080 DATA 01010103030303030303010101030206808000808080808080008080000000000,84
1090 DATA 01010103030303030303010102020404808000808080808080804040406000,22
1100 DATA 01010103030303030303010102060808808000808080808080806010101800,7E
1110 '
```

■リスト3

```
2000 '********* ﾊﾟﾀｰﾝﾃﾞｰﾀ ﾁｪｯｸ **********
2010 RESTORE 1010
2020 FOR I=0 TO 9
      :READ A$,C$
2030   S=0
2040   FOR J=0 TO 31
        :B$=MID$(A$,2*J+1,2)
        :B=VAL("&h"+B$)
        :S=B XOR S
      :NEXT
2050   C=VAL("&H"+C$)
2060   IF S<>C THEN BEEP
         THEN BEEP
        :PRINT 1010+I*10"ｷﾞｮｳ ﾆ ﾐｽ":END
2070 NEXT
2080 PRINT "ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀ OK"
```

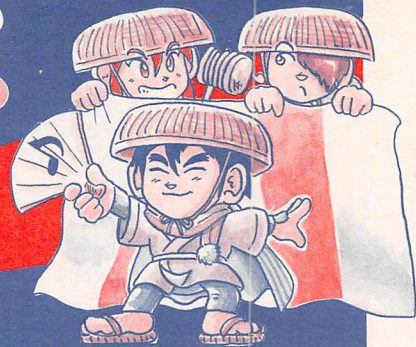
MIDI三度笠

作品の紹介&レベルアップ・テク

このコーナーは今回から投稿作品の紹介をメインに進めていく。みんなのおかげで応募作品がだんだん増え、やっとこのような形のページにすることができた。今回紹介する3作品はどれも便利なものばかりだ。

SMFプレイヤー

うまぴー Ver.1.04

MSX turbo R 専用　by ハムヒト

ファイル名		
うまぴー	UP-SET	.BAT
	UP	.COM
SMFデータ	1-LUOPGM.MID	(拡張子が「.MID」のもの)

ついに出たSMF(スタンダードMIDIファイル)プレイヤー！　うれしいなぁ、こういうの。作者のハムヒトのコメントによると、SMFのフォーマットは1と0に対応し、ロードできるファイルの大きさは50Kバイト程度、トラック数は33トラックまでだそうだ。これさえあれば、とりあえずソフトを持っていなくてもMIDIファイルをじかに聴くことができるのだ。もうこれからはMIDIファイルの投稿だって受け付けるぞ！

じつはMIDIファイルがなかったので、今回は特別に「ルーシャオの冒険」のオープニング(GM音源用)も付録ディスクに入れた。聴いてね。

起動方法

DOS2上で　A>UP-SET⏎
　　　　　A>UP　データファイル名⏎

1-LUOPGM. MID(ルーシャオの冒険オープニング)の音色うちわけ

T	C	P
1	2	57(トランペット)
2	3	49(ストリングス)
3	4	62(ブラス1)
4	5	61(フレンチホルン)
5	6	61
6	7	59(チューバ)
7	8	58(トロンボーン)
8	9	49
9	11	74(フルート)
10	12	47(ハープ)

T=トラック、C=チャンネル、P=プログラムナンバー

MT-32(CM-32L)サウンドエディタ

μEBIT Ver.2.30

MSX turbo R 専用　by えびちんソフト

ファイル名		
μEBIT	EBIT	.BAT
	EBIT2301.BAS	
	EBIT2302.BAS	

三たび登場のえびちんソフトは去年の10-11月号で紹介した『μEBIT』のバージョンアップ版。初めての人がいるかもしれないので、かんたんに説明すると、このソフトはローランド社の音源MT-32(CM-32L)のエクスクルーシブメッセージを作る、音色作りには便利なものなのだ。作者はひとつの音源を骨までしゃぶる方針で『μEBIT』を作ってくれたので、感想その他はぜひ彼のところにも送ってほしい(住所は付属のドキュメントを参照)。

バージョンアップしたところは、MMLを作成できるようになり、『μ・SIOS』や『MIDIサウルス』ユーザーでなくても使えるようになったのだ。

起動方法

DOS2上で　A>EBIT⏎(BASICモードになる)
BASIC上で　RUN"EBIT2301.BAS"⏎

※操作方法については10-11月号付録ディスクに収録しているが、もし要望があれば次号の付録ディスクのオマケに入れる。

音色番号変更プログラム

私の曲データをほぼすべての音源で一応聴くことを可能にするツール&データ

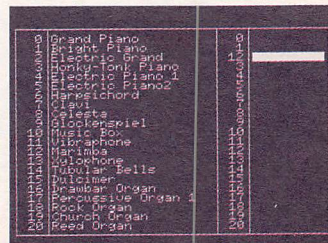
MSX turbo R 専用　by EGREM

ファイル名		
ツール	MIDISET	.BAS
音色ファイル	MIDISET	.DAT
曲データ	DSBATTLE.STE(BASICプログラム)	

この作品は自分の音源の音色配列に合わせたファイルを作り、それを曲データのBASICプログラムが読み込んで鳴らすしくみの脱帽モノ。73ページに曲のリスト、74ページのMIDI御意見番には彼のコメントも載せたので読んでほしい。

使い方は右の写真の音色配列表で、上下カーソルで音色名を移動、左右カーソルで自分の音源の音色番号に合わせて変更して、スペースキーでセーブするだけ。セーブされたファイル「MIDIPACK. DAT」は曲データが読みこんでくれる。

起動方法

RUN"MIDISET.BAS"⏎

➲左のほうの音色番号と音色名はGM音源用なので、右のほうの音色番号をいじる

MIDIアイテムの種類と入手方法　ソフトウェア／『μ・NOTE』2万9800円(ターボR用)、『μ・NOTE Jr.』1万9800円(MSX2、『MIDIサウルス』が必要)）、『μ・SIOS』2万9800円(ターボR用)。どれも(株)ビッツーより(価格はすべて税別)。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-40-1　林ビル2F　東久パレス神宮401☎03-3817-7392。『ミディコン』3800円(TAKERU)。※『μ・PACK』と『MIDIサウルス』は入手困難。

『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』戦闘BGM by EGREM

©日本ファルコム

```
1 'SAVE"DSBATTLE.STE"
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1,0,0)
20 CLEAR5000:DEFSTRA-J,T:DIMX(137):Q=1
30 OPEN"MIDIPACK.DAT"FORINPUTAS#1:FORZ=0
TO137:INPUT#1,X(Z):NEXT:CLOSE
40 'GOSUB10000:'*** FM ***
50 S=X(133):T="T120@C=S;,64":PLAY#1,T,T,
T,T,T,T,T,T,T,T
60 _MDR(X(128),X(129),X(130),X(131),X(13
2))
70 PLAY#1,"@H2","@H3","@H4","@H5","@H6",
"@H7","@H8","@H9","@H10"
80 '
90 A0="@=X(43);V15O6L16"
100 B0="@=X(48);V14O6L16"
110 C0=B0+"<"
120 D0="@=X(33);V14O3L16"
130 E0="@=X(91);V10O5L16"
140 '
150 '
160 H0="@=X(26);V14O3L16"
170 I0="@A15"
180 J0="SM1000L16":SOUND6,0:SOUND7,49
190 '
200 A1="@C=S;,110Q5C<B-R16GR16F+R16F8E-R
16C8.C8<<Q8@=X(62);":A="B-<B-B->B-<B-B->
B-<B-B->B-<B-B->B-<B->B-<B->":A1=A1+A+A
210 B1="C<B-R16GR16F+R16FR16E-R16C&C4V13
":B="@C=S;,64FR8FR8F8.@C=S;,100@=X(97);>
DFDB-FD<B-@=X(48);":C="@C=S;,64DR8DR8D8.
@C=S;,100@=X(97);B->D<B->FD<B-F@=X(48);"
:C1=B1+C+C:B1=B1+B+B
220 D1="@C=S;,40C<B-R16GR16F+R16F8E-R16C
CC>C<CV12":D1=D1+A+A
230 I1="V15S16S16B16S16B16S16B16S16S16H1
6H8BSC8SH16SH16V13BH16B16SH16B16BH16B16S
H16B16BH16S16BH16B16SH16B16SH16B16BH16B1
6SH16B16BH16B16SH16B16V15HS16HS32HS32HM1
6M16MS16MS32S32BSC32H32BS16V13"
240 J1="CCCCCCCCCM1500C8M3000C8M1000CCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC32C32CC32C32CCC
C"
250 '
260 A2="@=X(85);>C4&CE-GF+&F+8.D&D8.E-&E
-2.R8.C4.E-GF+&F+8.B-&B-8.G&G2.R8."
270 B2="@C=S;,64G2F+2G2.R8.":B2=B2+"G&"+
B2
280 C2="@C=S;,64E-2E-2E-2.R8.":C2=C2+"E-
&"+C2
290 D2="CCE-CFE-DC8CE-CFE-DC8CE-CFE-D<B-
8B->D<B->F":D2=D2+"E-DC&"+D2+"<V15FG"
300 I2="BH8SH8BH16B16SH16B16H16B16SH16B1
6BH8SH16B16":I="H8SH8BH16B16SH16B16H16B1
6SH16B16BH8SH16":I2=I2+I+"B16"+I+"B16"+I
305 J="M2000C8C8M1000CCCCCCCM1500C8M100
0C":J2=J+"C"+J+"C"+J+"C"+J
310 E="@C=S;,30CE-GCE-CE-G@C=S;,64CE-GCE
-CE-G@C=S;,110CE-GCR16@=X(100);V13@C=S;,
127CE-GB-R8B-R8B-@=X(91);V10":E1=E+"R16"
+E:EE="R1R1.@=X(116);>@C=S;,99BB@C=S;,70
EE<@C=S;,50AA@C=S;,31FD@=X(91);
320 F="@C=S;,60R8E-GE-G@C=S;,100E-GE-GE-
G@C=S;,127E-GE-GE-GR8.@=X(100);V13E-G>CE
-R8E-R8E-<@=X(91);V10":F1=F+"R16"+F
330 G="@C=S;,70R4CE-CE-@C=S;,90CE-CE-@C=
S;,110CE-CE-@C=S;,127CR8.R16@=X(100);V13
G>CE-GR8GR8G<@=X(91);V10":G1=G+"R16"+G
335 '
340 A3="@=X(62);C8DE-F8GR16B-A-8.B-&B-8.>
C&C8.<CDE-FGC<CC>C<CCC>C8DE-F8GR16B-A-8.
B-&B-8.G4.<B->DFQ5G<GG>Q8G&G{GF+FEE-DD-}
8"
350 B3="V15@C=S;,77C8DE-F8GR16B-A-8.B-&B
-8.G&G8.CDE-FGCR8CR8CC8DE-F8GR16B-A-8.B-
&B-8.G4.>D<B-GG<GG>G<G>{GF+FEE-DD-}8"
360 C3="V15@C=S;,77<A-8B->CD8E-R16FE-8.F
&F8.E-&E-8.<A-B->CDE-E-E-E-E-<E-E->E-A-8
B->CD8E-R16FE-8.F&F8.D4.D<B->D<B-<B-B->B
-<B->B-<B->"
370 D3="A-8A->A-<A-8A-A-A-A-A->A-<A-8A-A
-A->CC>C<C8CCCCC>C<C8CC<A-8A->A-<A-8A-A-
A-A-A->A-<A-8A-A-A-GG>G<GG>G<GGG8>G<G8>G
R16"
380 I="H8SH16B16H16B16SH16B16BH8SH16B16H
16B16S16":II="H8SH16B16BH8SH16B16H16B16S
H16B16H16B16S16":I3="B16"+I+"H16"+II+"H1
6"+I+"H16H8S!H16B16BH8S!H16B16C!B!S!8SBM!
16C!S!B!4"
385 J="M3000C8C8M1000CCCCCCCM2000C8M100
0C":J3=J+"C"+J+"C"+J+"C"+J
390 '
400 A="@=X(48);C8.D8E-8GF+4E-F+G8C8.D8E-
8GF+8<@=X(56);CCCDC<B->>":A4=A+A
410 B="@=X(18);G&G4B-8.A4G>C<B-8G&G4B-8.
A8E-8.F+8.":B4=B+B
420 C="@=X(18);E-&E-4G8.E-4E-GE-8E-&E-4G
8.E-8C8.E-8.":C4=">"+C+C
430 D="C8CDCE-CGF+8C>C<CCC>C<C8CDCE-CGF+
8C>C<CDC<B->":D4=D+D
440 I4="H16BH8SH8BH16B16S16H8B16SH16B16B
H8SH16B16H8SH8BH16B16S16H8S16H16S16M!16M
S16SB16H16BH8SH8BH16B16S16H8B16SH16B16BH
8SH16B16H8SH8BH16H16S16H8S16S16S16S16MS3
2MS32SB!16"
445 J="M3000C8C8M1000CCCM2000C8M1000CCCM
3000C8M1000C":J4="C"+J+"C"+J+"C"+J+"C"+J
450 '
460 A5="@=X(48);C8.D8E-8GF4E-FG8C8.D8E-8
GF+8<@C=S;,80@=X(56);CC>@=X(48);C<B-A-B-
C8<@=X(56);C>D<C>E-<C>GF+8<CCC>F+<C>E-C8
<C>D<C>E-Q5G8@=X(48);>>B-&B-4B4Q8"
470 B5="G&G4B-8.A4G>C<B-8G&G4B-8.A8E-8.F
+8.G&G4B-8.A4@C=S;,74@=X(48);<GB-AG>C8.D
R16E-G8FD4D4"
480 C5="E-&E-4G8.E-4E-GE-8E-&E-4G8.E-8C8.
E-8.E-&E-4G8.E-4@C=S;,74@=X(48);<CE-DCG8.
DR16E-G8FF4G4"
490 D5="C8CDCE-CGF8C>C<CCC>C<C8CDCE-CGF+
8C>C<CDC<B->C8CDCE-CGF+8C>C<CCC>C<@C=S;,
55C8CDCE-CC<B-8B->B-<B-BB>B<B"
500 I5="H16BH8SH8BH16B16S16H8B16SH16B16B
H8SH16B16H8SH8BH16B16S16H8B16M16M16S16S1
6B!16H!16BH8SH8BH16B16S16H8B16SH16B16BH8
SH16B16H8SH8BH16B16S16H8S16S16S16S16S16S
16S16"
510 J5="C"+J+"C"+J+"C"+J+"CM3000C8C8M100
0CCCM2000C8M1000CCCCCCC"
520 E2="V15<<R16&R1R1R1R4..@=X(62);B-&B-
4B4"
530 F2="V15<"+B5
540 G2="V15<"+C5
1000 '
1010 PLAY#Q,A0,B0,C0,D0,E0,E0,E0,H0,I0,J
0:IFQ=2THENPLAY#2,"","","",">"
1020 PLAY#Q,A1,B1,C1,D1,EE,"","",D1,I1,J
1
1030 PLAY#Q,A2,B2,C2,D2,E1,F1,G1,D2,I2,J
2
1040 PLAY#Q,A3,B3,C3,D3,"","","",D3,I3,J
3
1050 PLAY#Q,A4,B4,C4,D4,"","","",D4,I4,J
4
1060 PLAY#Q,A5,B5,C5,D5,E2,F2,G2,D5,I5,J
5
1070 GOTO1010
9999 END
10000 '
10010 X(43)=6:X(48)=0:X(33)=33:X(62)=6:X
(97)=0:X(91)=13:X(85)=6:X(18)=2:X(56)=6:
X(100)=0:X(116)=63:X(26)=13
10020 PLAY#2,"Y32,32Y33,32Y34,32Y36,32Y3
7,32":Q=2
10030 RETURN
```

Q&A 〈Q〉プログラムチェンジって何ですか。〈A〉音色番号を変更すること。MIDIは単純な信号をやりとりするだけなので、音色名は理解できない。だから、たとえばピアノだったら1番、ギターだったら5番というように、ひとつひとつの番号に音色を割りふることによって音色を管理する。音色番号だけではなく、音量でも何でもMIDIではすべて数値で命令するのだ。

EGREMのコメントより「このツール&データは、シーケンシャルファイルを利用してGM、GSその他の音源の音色配列を気にせずにMIDIデータを演奏させられるようにしたい、ということで作りました。とはいっても、これが使えるのは今のところ私の曲だけです。★MIDI音源の壁ともいうべき音色の配列に対して、ひとつの提案である彼の考えおよび作品は、今までになかったものだ。世の中はGM音源という音色の互換性を考慮した音源を各社めじろ押しに出しているけど、原点にかえれば、楽器は自分の好きな音色がそろっているものを持つべきなのだ。彼のGM音源をもっていながらも、多くの人に作品を聴いてもらいたいという姿勢に拍手。

プロの技(わざ)

大公開 パーフェクト㊙打ちこみテク

by早坂泰成　厚みのあるストリングスの打ちこみ

早坂泰成／1961年生れ。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

パーフェクト㊙打ちこみテクと題してやってきたこのシリーズも、残すところ今回を含めあと2回となってしまった。そこで、しめくくりはオーケストラ編成でとても重要とされる、ストリングスに挑戦していきたいと思う。

ストリングスといっても、音源のなかにはいろいろな種類のストリングスがあるが、ここではシンセストリングス等のあきらかに作られた音ではなく、あくまでもPCM(本物の音をサンプリングしたもの)のストリングスを主体に話をしていきたい。最近の音源はかなり進歩していて、PCMの音なのか、作られた音なのか判断がつきにくくなっているかもしれないが、PCMに近い音色であれば問題はないだろう。

生(PCM)ストリングスを打ちこむうえで、まず最初に考えるべきことは、和音の構成音数とPAN(ステレオ定位)の関係である。3音以内で構成されている和音はそれほど問題ではないが、4音以上の場合はPANで左右に振り分けることによって、ステレオ感を出す必要がある。これは実際のオーケストラが左から第一バイオリン、第二バイオリンといったぐあいに並んでいるケースを参考にしたものだ。具体的な数値は右の表を見てもらいたい。

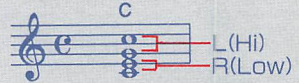
単音で鳴らしたいときのPANは左からまん中の間に設定するのがよいだろう。ただし単音とはいっても、同じ音をオクターブ上、あるいは下に重ねて、実際には2音であるが単音のように聴かせる方法をとることも多い。とくにメロディックなフレーズを鳴らす場合は、この方法によって厚みのあるきれいなサウンドに仕上げることができるのだ。このときのPANの設定は和音と同じように上の音をL(eft)、下の音をR(ight)にするか、音程差が1オクターブ以内であれば2音ともLに設定するのが通常の方法とされている。

つぎに重要なことはボイシング(和音構成音)である。ボイシングは聴感上、聴きやすい音の配列にしなければならない。たとえば4音で構成されている和音の場合は、上2音、下2音に分けてL、Rに振り分けるのが普通だが、この上2音と下2音の間の音域があまり離れすぎていると大変聴きづらいものになってしまう。そこでよく利用されるボイシングのパターン例のふたつをあげておこう。ひとつめは和音内の音域間隔が3度くらいであまり離れていないもので、クローズとよばれているボイシングだ。クローズはほかの和音楽器(ピアノ、ギター等)の和音構成と同じように打ちこめばよいのでそれほど問題ではないが、トップの音(いちばん高い音)を基準に構成されることが多いので、コードの展開形に注意しながら打ちこもう。もうひとつのほうのパターンは、広い音域にわたって3度から6度くらいの間隔で構成されているもので、オープンとよばれる。オープンはコード進行と同時に和音のひとつひとつの音がメロディックなフレーズになっていることが多いため、和音構成はわりと難しい。このサウンドは、クローズに比べるとコード感はないが、いつのまにか自然にコードが進行しているように聴こえるのが特徴である。ストリングスを聴かせたい人には、多少手間はかかるがオープンにすることをすすめる。もちろん、クローズでもオープンのようにメロディ的な要素を含ませてコード進行させることができるが、オープンほどワイドな感覚は得られないのだ。クローズ、オープンのコード展開例をいちばん下に載せておいたので、実際に打ちこんでみて聴き比べてほしい。

このようにストリングスはなかなか奥が深いので次回も続くぞ。それではお楽しみに!

生ストリングスのPAN(ステレオ定位)

和音＼定位(数値)	Left(左) 20〜30	Center(中) 64	Right(右) 90〜100
4音	上2音 (Hi)		下2音 (Low)
5音	上2(3)音 (Hi)		下3(2)音 (Low)
6音	上2音 (Hi)	中2音 (Mid)	下2音 (Low)

(例)4音の場合

ストリングスの和音は4音の場合は上2音、下2音をべつべつのトラックに打ちこみ、それぞれL(左)、R(右)に振り分ける。(5音、6音の場合は表を参照)

ボイシングのパターン例

ここに示した4種類のクローズ、オープンはたくさんあるバリエーションのなかの一例である。クローズの和音構成は低音が入らないケースが多いので、ルート(ベース音)を入れると落ち着いたサウンドになる。6音以上の和音はL、Rだけではなく、まん中にも2音入れることでより広がったサウンドになる。

クローズ、オープンのコード転開例

Q&A 〈Q〉コードのしくみについて教えて。〈A〉コードのアルファベットはラの音から順にA〜Gと名付けられている。ここでは基本的なメジャーコード(長和音)とマイナーコード(短和音)の違いを説明しよう。メジャーコードは、ある音(A〜G)からドレミファソと鳴らしたときの1、3、5番目の音で構成される明るい響きのする和音。マイナーコードのほうは、ある音からラシドレミと鳴らしたときの1、3、5番目の音で構成される悲しい響きのする和音をいう。

MSXのここが知りたい！ 聞きたいぞ！

GTフォーラム

★今回の特集／周辺機器いろいろ

プリンタなど、おもな周辺機器に関してはこれまで何度か触れてきたが、MSXにはそれ以外にもさまざまな周辺機器がある。具体的にはスキャナやビデオデジタイザなどだ。それから、マウスも立派な周辺機器といえるだろう。また、あいかわらずプリンタや増設ドライブについての質問や意見は多い。今回はこういった周辺機器について特集してみようと思う。

Q　スキャナを入手したいのですが、どのような製品が出ているか教えてください。

（岩手県盛岡市／J.H.・？歳）

A　パナソニックから「FW－RSU1W」が発売中。

現在MSXで使用できるスキャナとしては、パナソニックのワープロU1シリーズ用の「FW－RSU1W」が発売されている。ただし、このスキャナをMSXに接続するには「FS－IFA1」（スキャナ／ハンディプリンタインターフェイス）というカートリッジが必要となるので注意。価格は「FW－RSU1W」が2万4800円、「FS－IFA1」が9800円だ。

Q　ビデオデジタイザがどうしても欲しいのですが、ソニーの「HBI－V1」は今でも購入できるのでしょうか。

（福井県福井市／坂下佳嗣・？歳）

A　購入は可能。

「HBI－V1」は、現在も購入することはできる。価格は2万9800円だ。ただし、在庫が少なくなってきているとのことなので、購入はできるだけ急ぐようにしよう。

Q　PC－98用のマウスが安売りされているのを見かけ、購入しようと思ったのですが、PC－98用のマウスはMSXで使用できるのでしょうか。

（兵庫県津名郡／門口剛・15歳）

A　できない。

PC－98用のマウスとMSX用のマウスは接続コネクタが違っており、つなぐことができない。したがって、PC－98用のマウスはMSXでは使用不可能。

Q　昔買ったMSX兼用マウスが、いまだに正しく動いてくれません。マウスは故障していないようですが、制御プログラムが必要なようです。リストはあるのですが、どうやってエディタ等で使用するのでしょうか。使用MSXはサンヨーの「PHC－70FD」で、使用マウスはニーズの「TN－88B」です。

（神奈川県横浜市／伊夢・？歳）

A　ジョイスティックポートが故障している可能性がある。

ニーズの「TN－88B」はMSX対応のマウスなので、MSXのジョイスティックポートにつなげばそのまま使えるはず。制御プログラムも必要ない。マウスが不良品である可能性もあるので、まずは他のマウスを用意して試してみることをおすすめするが、それでも動かない場合はジョイスティックポートが故障していることが考えられる。もしそうなら、できるだけはやくMSXを修理に出そう。

Q　私の持っているソニーのカラープリンタ「HBP－F1C」を使ってGTの内蔵ワープロで作成した文章を印刷しようとすると、「PC1以外のプリンタではカラー印刷できません」と表示されます。「HBP－F1C」で内蔵ワープロのカラー印刷はできないのでしょうか。

（秋田県横手市／MSX命・16歳）

A　できない。

GTの内蔵ワープロでカラー印刷に対応しているプリンタはパナソニックの「FS－PC1」のみ。残念ながら、「HBP－F1C」には対応していない。

Q　MSX（GT）に増設ドライブ（ソニー「HBD－F1」）をつけました。しかし、2ドライブ必要なゲームなどで動かない場合があります。どうすればよいのでしょうか。

（東京都三鷹市／柴崎明敏・？歳）

A　“コントロール立ち上げ”をすればよい。

柴崎くんはおそらく、増設ドライブをつけてMSXを立ち上げるときに“コントロール立ち上げ”をしていないのではないだろうか。というのは、MSXには仮想ドライブ機能というものがあり、1つのドライブに2つのドライブ名を割り当てることができるようになっている。この機能のおかげでMSXではファイルのコピーなどが1ドライブでも行えるようになっているのだが、増設ドライブを接続してそのままMSXを立ち上げると、増設ドライブにドライブ“A：”およびドライブ“B：”、内蔵ドライブにドライブ“C：”およびドライブ“D：”が割り当てられてしまうのだ。こうならないためには、コントロールキーを押しながらMSXを立ち上げる“コントロール立ち上げ”をする必要がある。コントロール立ちあげをすれば仮想ドライブ機能が中止され、増設ドライブがドライブ“A：”、内蔵ドライブがドライブ“B：”となって2ドライブ対応のゲームなどもきちんと動作するようになる。ちなみに、コントロール立ち上げをすると、仮想ドライブ機能が使えなくなるかわりにメモリの空き容量が増える。1ドライブ用のゲームでメモリ容量が足りない場合など、コントロール立ち上げによってメモリを確保できるので覚えておこう。

耳寄り情報交換コーナー

10－11月号の本文で、プリンタでドキュメントを印刷する方法を紹介したが、それについてつっこみが寄せられたので紹介しよう。

●10－11月号のGTフォーラムで、ドキュメントをプリンタで印刷する方法に

COPY 〈ファイル名〉 PRN⏎

と書いてあったが、それではすべての字がつまってしまうので、正しくは

TYPE 〈ファイル名〉 ＞PRN⏎

としなければならない。プリンタで試してください！

（埼玉県富士見市／山本力世・17歳）

※STと「FS－PC1」で試したが、10－11月号で紹介した方法でも文字がつまって印刷されるということはなかった。ただ、MSXとプリンタの組み合わせによっては山本くんのようなケースもあるようだ。そういった場合、山本くんが紹介してくれた方法を実行してみるとよいだろう。

お便り、つっこみ待ってます

MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。

〒105東京都港区新橋4－10－7　徳間書店インターメディア　MSX・FAN「GTフォーラム」係

（協力／松下電器ワープロ事業部、アスキーシステム事業部）

おはがきテーマパーク

リーダーズ・ベクトル

日本がW杯に出場できない1994年だが、あけましておめでとう。今年もなにかとコンピュータ業界が騒がしい年になりそうだが、このリーダーズ・ベクトルも世間に負けず騒がしいコーナーにするぞ。

読者とソフトハウスと編集部のホットライン

ユーザーの主張

お相手 シゲル

いやぁ、前回こないこないってボヤいたらくるわくるわ、『私の名作ソフト』。ということで、次回はみんなの名作ソフトを大々的に発表(の予定)！　こころして待て！

ゲームいーたいほーだい

と、上でも書いたように、私の名作ソフトにかなりのハガキがあつまりつつある。こちらのほうは次号でバーンと紹介するつもり。でも、今からも遅くはないので、バシバシおたより待っているぞ。

これとは別に、ゲームいいたいほーだいも、これ以上はないくらいヨイショから、憤慨激怒のけなしまくりまで、バラエティにとんだ批評があると、選ぶほうとしても楽しい。とても採用できなくて困っちゃうかもしれないけど、まあそれはそれ(おいおい)。この号が出ているころには、期待の新作「RONA　地母神の審判」も発売されているだろうから、こちらのレビューも大募集といきたいけど……。※欄外参照

前フリが長くなってしまったが、そろそろ本題に入ろう。ひさしぶりのいいたいほーだいは、ちょい辛口だ。

●笑ゥせえるすまん
(コンパイル・3,980円)
知ってのとおり、マンガ➡アニメからのゲーム化ですが、その雰囲気・らしさはかなり再現されています。しかし、再現したからといってゲームとしておもしろいかといえば……、残念ながらNoとしかいえません。このゲームは選択肢を選んで行動するのですが、ほとんどが悪いほうに進むので(原作もそうだけど……)、プレイヤーにはいい感情を与えません(人それぞれかな？)し、ゲームとしての達成感も得られません。でもこれはゲームとしてであって、「笑ゥせえるすまん」の世界が好きな人はそれなりに楽しめるでしょう。
ゲームの点数は、

シナリオ	3
グラフィック	5
サウンド	3
操作性	3
ディスクアクセス	3

と、少しきびしいかもしれません。
(千葉県・佐藤一俊)

前回同様、佐藤くんのハガキを採用したが、彼のように細かい点数評価があるとなかなか読みやすいぞ。

⬆同名マンガのゲーム化。3つのシナリオが楽しめるコマンド選択式アドベンチャー

幻のソフト探検隊

さいきんちょっと寂しい探検隊。それでもこんな情報が寄せられている。

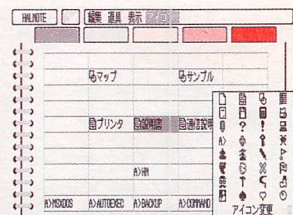
●愛知県名古屋市『トップカメラ』(Tel 052-971-0111 TAKERU設置店　9月22日調べ)
ソーサリアン(激安)／ソーサリアン&ピラミッドソーサリアン(2本セット。半額以下)／キャンペーン版大戦略II／ぷよぷよ／サーク／サークII／サークーガゼルの塔／フレイ／ザ・タワー(?)オブ・キャビン／ロードス島戦記／ブライ上下巻／らんま½／ヨーロッパ戦線／元朝秘史／エメラルドドラゴン／プリンセスメーカー／三国志II／ドラゴン・クイズ／どしふんスペシャル／大航海時代／ドラゴンスレイヤー／グラフサウルスVer.2.1
最初の2つを除けば、販売価格は定価の1～2割引。ほかにもA1-GTやマウス、ジョイパッド、ディスククリーニング、キーボードカバーなども置いてあります。　(愛知県・八木誠二)

また、情報もふくめて、こんな手紙も寄せられている。

このあいだ、三宮の「J&P」へ行ってきましたが、MSXのコーナーがなくなっており、とても残念でした。が、その帰りに「せいでん」に寄ってみると、新作をはじめ、まだまだたくさんのMSXソフトが置いてありました。そのリストを同封します。あと近畿周辺の人は、日本橋へいくべきです。「J&P」だけでも3店あり、その品揃えも3店それぞれ違うので要チェックです。

それでは同封された「せいでん」の発売リストを見てみよう。

●三宮「せいでん」(JR、阪神、阪急三宮駅近く　93年9月12日調べ)
・多数あり
ブライ下巻／幻影都市／ドラスレ英雄伝説／MSXトレイン／プリンセスメーカー／元朝秘史／SDガンダム
・各1～2本づつ
ぷよぷよ／ウルティマI～III／どしふんスペシャル／アークス／サウルスランチVol.1、Vol.2／グラフサウルス／スユーティリティ／DCコネクション／提督の決断／ロイヤルブラッド／大航海時代／ぺんぎんくんWARS2
(兵庫県・井関昌彦)

もちろん、まだまだイキのいい情報を待っているぞ。

⬆あれ、なんだこのソフトは？　と思った人は下を見るべし

探してます

私は3年ほど前に『HALNOTE』を買って、いまだに使っているのですが、以前に『Lab Letter』の存在を知り、発売元の「HAL研」(現在は、ハル・コーポレーション)に問い合わせたのですが、わかりません。このソフトについて入手方法や何か知っている人がいたら、ぜひ教えてください。
P.S.『HALNOTE』のバックアップ電池の交換はハル・コーポレーションユーザーサポート係(☎03-3846-4830)で行ってくれるそうです。
(愛知県・早川健一)

8～9月号にゲーム十字軍で掲載されていた『ラスタンサーガ』を探しているのですが、発売元のメーカーや値段など全然わかりません。そこで入手方法も含めて詳しく教えてください。
(宮城県・木口雅樹)

発売元はタイトー、値段は5,800円。入手方法をえ～と……、ということでみんなの情報を待つ。

※『RONA　地母神の審判』は発売が2月に延期されました

やさしいよい子のための心あたたまるお話

おはなしこんにちわっ

お相手
編集部

●おそらく、我が敬愛のバボ様は赤字のMファンの口減らしに出されたのだろう。不遇のMSXが「ふぐう〜」と声をあげているのが聞こえる。
（北海道・新居智之）

●やっぱり、「バボさんが辞める」というのがショックです。
すまん。旅に出たのだが、道に迷ってもどってきてしまった。　（バ）
とか載っていたらいいなあ……。
（佐賀県・岡田裕介）

●バボは態度が悪くてきらいだったが、やめるとなるとさびしいものだ。思えば創刊からNOPとかちぜらんとかいろいろ去っていったなあ。
（岡山県・辻川信平）

●バボ様がMファンを引退してしまうなんて、あのシュールな文章をもう2度と読めないと思うと……。
（北海道・森本賢史）

●おはこんが終わってしまうなんて……。バボ様以外にあのコーナーを盛り上げることのできる方がいらっしゃるのでしょうか。いや、いない（反語）。バボ様とぜんぜん性格のちがう方でもいいから、とにかく強烈な人をあとがまにお願いします。（宮城県・浅野慎一）

●バボ様がやめてしまうなんて……。ファミマガのハイスコアルームのときから読んでいたのに残念です。
（長崎県・本田毅）

●バボ様いままでどうもありがとう。ああ、これでMファンを買う目的の50パーセントがなくなってしまう。
（広島県・新田隆之）

●バボ死ね！　終わりぐらい正体をあらわせ!!　（宮城県・鈴木秀一）

バボが去っていったおはこんに、「バボ様やめないで」、「カンバック！」、「お疲れさまでした」等々のメッセージが届いた。バボあってのおはこんだったことが、ひしひしと感じられる。それに、読者のみんながバボのおはこんを、どれだけ楽しみにしていたのかも。

今回のおはこんのメインは、顔の作りがバボに似ているおさだが書いたものだ。これを期におさだにおはこんを任せようと企んでいるのだが……。（ち）

●バボ様のいないおはこんなんておはこんじゃない。が、しかし、彼女がいつ帰ってきてもいいように、おはこんは適当に続けといてください。
（東京都・福岡光）

バボが突然いなくなって、もうMファンは買わねぇとか、バボお姉様の文章を読まないと夜がさびしいとかいうハガキが殺到したので、今回のMファンは急に部数がおちるかもしれない。しかし、おはこんは適当に続くのだ。バボぬきで。　（ち）

●『ルーシャオの冒険』のキャラクタの中では、ガンディルさんが個人的に気に入っている。　（神奈川県・杉山直）

編集部にもおなじことをいったヤツがいる。そう、誰あろうシゲルだ。シゲルと男の趣味が合うとはなかなかあなどれない。10年後がたのしみな人材だ。ちなみにあのキャラクタをデザインしたのはおさだだが、CG担当のあじもけっこう楽しんで描いていた。（お）

●北根編集長の文章をときおり拝見するが、言葉づかいと、推定年齢とのギャップが激しすぎる。「NORIKO」とつづられても困るし、ハートマークが混ざっていればなおさらである。ごめん。　（東京都・菅原竜治）

ところでいままでこのコーナーでばばあだとかヒステリーだとか書いてきたが、バボ以外の人間にいわれても編集長は笑ってながしてくれるのか、非常に不安だ。編集長は美しいとか、このコーナーに書かれだしたら、もう終わりだ。　（匿名希望）

●名古屋の遊佐未森のコンサートには、立ってるどころか首ふったり、とびはねる奴までいます。どうにかしてください。　（愛知県・かたねゆう）

「0の丘∞の空」に合わせてとびはねるヤツと、『真夜中のキリン』に合わせて腕をまわすヤツがとくにキライ。それが前の列のしかもデブだったりすると怒り当社比5倍だ。伊集院光も苦労するな。　（お）

●JR新橋駅のトイレに「トイレ観音」の異名を持つ、おトイレおばさんがいるのは本当ですか？
（和歌山県・受験生の柑子）

編集部から80メートルぐらい離れた場所にあったコンビニのニコマートに「ニコマばばあ」の異名持った人物がいたのは本当です。接客態度はいいとはいえず、ジュースを買って1万円札を出した客に、堂々と舌打ちをするニコマばばあには不思議な魅力があったなあ。今はHOT　SPARに変わり、もう会うことはできない。読者がバボのいないおはこんに感じているのとおなじものを感じているぞ。　（ち）

新聞キリヌキ講座

新聞切り抜き講座　キリヌキはかせ　vol.1（完結）
切り抜きテクニック　三ヵ条
講師・東海高校3D・井上ひろと

▶1.『三面記事』『地方版』『ラジオ・TV欄』をマークせよ!!
・圧倒的に、このページにネタは潜んでいる。広告・おわびにも注意を払おう。

▶2.『地方紙』をマークせよ!!
・中京地区なら「中日」、関東地区なら「東京」がお薦め。とくに「東京」の教育相談は面白い。スポーツ紙も一部可。

▶3.毎日細かく根気よく!!
・いつも不タがあるわけではない。ネタ探しは長期戦。毎日読めば新聞を読む習慣をつけられ一石二鳥。見つけたネタは即応募、が鉄則。

小さな目
えんぴつけずり
五年　東　あかり
えんぴつを入れると
グリグリグリとまわる
手を入れたら
どうなるのかな
（北区城北小）

▲というわけで、今月のネタ

完

↑愛知・井上ひろと⇒すっかりVOW！　になってしまったおはこんに、とうとうキリヌキ講座まで登場してしまった。テレビ番組のプロデューサーが企画会議でスタッフを叱咤（しった）して、のたまうような三ヵ条。井上はぜひ業界人を目指しなさい。ほかの諸君は井上の三ヵ条をよく学んで投稿しなさい（ノ）

緊急速報！ 新MSX登場!?

↑神奈川・村井貴之⇒奇蹟が起こった。MSX「普及型」がコストを抑えて鮮烈デビューだ！　対話型のプログラムの採用により、操作もかんたんだぞ！　シンプルな配線で立ち上がりも容易だ！　しかも、多弾穴あけ、座ぐりのパターンも内臓だ……？　全自動ドリルの広告を日本経済新聞で見つけ「緊急速報！」と銘打って送ってきた村井、夢をありがとう（ノ）

よくわからん

↑愛知・平木光朋⇒突然の引退に「バボついに結婚か!?」説が飛び交うのも無理はない。確かにバボとノミヤマはどちらが先に女の幸せをつかむかを競いあっていた仲であるが、だからといって今現在バボが幸福であるという事実はまったくない。百万人の読者諸君、安心しなさい。おはこんで会えなくても、みんなのバボは純潔を守っているぞ。（ノ）

ときには楽しく、ときにはまじめな意見箱

あしたは晴れだ!

お相手 ちえ熱

Mファンが創刊されてもうすぐ8年目。創刊号から買い続けてる読者っているのかなあ。むかしのコーナーについて同窓会みたいに話そうよ。

今回のテーマ：ここだけのバックナンバー

わたしがMファン編集部に入ったのは今から5年前。当時、ペーペーだったわたしが担当したコーナーは「サウンドフォーラム」。読者からのハガキに書かれたプログラムを打ち込むのが、わたしのメインの仕事だった。そして、サウンドフォーラムは「AVフォーラム」に名前を変え今も生き続けている。連載開始から記録してある塾生名簿は245名にのぼり、これからも増え続けていくだろう。

さて、生き続けているコーナーがあれば消えていったコーナーもあるわけで、みんなはどのコーナーが好きだったのかな?

●"ぱおぱおさん"といえば、この本を読んでいる人であればたいてい知ってるはずの「いーしょーくー情報」。あれからもう半年以上が過ぎたんですね〜。あの最終回のコメントには私も涙しました。衰退しているMSXソフト業界に喝をいれるべく、また1本でも多くユーザーに新作情報を提供するために、走りまわってくれた男がいたことを、私たちMファン読者は忘れないでしょう。現在ぱおぱおさんはどうしているんですか?

(栃木県・ちょん村小川／18歳)

DATA：いーしょーくー情報／91年10月号〜93年2月号掲載／「ソーサリアン」をMSXに移植させたのは、ぱおぱおの呼びかけとMSXユーザーのパワーのおかげ。移植可能性のあるところに、ぱおぱおが飛びまわるいーしょーくー情報は読者から熱烈な支持を得ていたのだ。

●おはこんの「暮らしの適当手帖」は雑学の宝庫で毎回たのしみにしていたが、いつの間にか消えてしまい残念に思っている。これを機会にぜひとも復活させていただきたい。ところで、FAN・GALの北田順子さんの消息は一体どうなったのだろうか?

(千葉県・永野幸一／21歳)

●おなじ意見が殺到するだろうが、やはり今までの記事でいちばんよかったのは「暮らしの適当手帖」だろう。猫じゃらし、安物グッズなどインチキ臭いものを扱ったのは最高におもしろかった。カムバック、バボ。

(奈良県・松塚健／19歳)

DATA：おはなしこんにちわっ内暮らしの適当手帖／88年4月号〜90年11月号掲載／毎回、テーマにそったものをおもしろおかしくとり扱う。テレビ東京だとかパンダだとか、テーマを聞いただけでもおかしい。

あんなところを雑学の宝庫にするなよ、まったく。と、永野クンのハガキをバボさんが読んだらそういうかもね。編集部のどこかにあのとき撮影に使ったグッズが、眠っているかもしれない。

●僕がいちばん好きだったのが、今のAVフォーラムの前身である「サウンドフォーラム」でした。のっけからいきなりトニー谷ネタで始まり、植木等ネタに続いていく。当時としてはじつに画期的でセンセーショナルなものでした。画期的といえば、例のMOTOR命令。あれにはびっくりしました。一瞬、これわれたかと思ってしまいました。禁じ手になってしまったのは非常に悲しい。GTでできないのはもっと悲しい。

(兵庫県・小倉伸裕／?歳)

DATA：サウンドフォーラム／89年1月号〜89年10月号掲載(89年11月号からはAVフォーラムとなる)／塾長の軽快な語り口調的文章と個性的な投稿者の作風がコーナーを盛り上げる。サウンドだけの作品に、ビジュアルを加えた作品が増えてきたのでAVフォーラムに変わった。

音だけの作品を聞いて、頭のなかで自由にイメージしてたのしむ。そんなところにサウンドフォーラムのよさがあった。へっぽこな作品でもタイトルの付け方やシチュエーションでフォローされると、立派な作品に聞こえるのが不思議でおかしかったなあ。

また、MOTOR命令はディスクドライブをただ動かすだけの命令で、そのときドライブのなかに入っているディスクに悪影響を与えるかもしれないとして、禁じ手とされている。

●私が切に復活して欲しいコーナーは、EDファンダム。毎回、なんてことはないのに、さりげなく役立ってくれるプログラムが掲載されていて、当時、次はどんなプログラムが載るのか、とたのしみにしていたものです。さて、かなり前のコーナーなので、どんなコーナーだったかわからない人もいると思うので、一例をあげてみます。たとえば、点滅しないMSXのカーソルを点滅させ、見やすくするプログラム。ふだん使用しないSELECTキーで、1行だけむかしにもどる「タンママシン」。ほら、なんだかおもしろそうでしょう?

(千葉県・ぴー助／17歳)

DATA：EDファンダム／89年8月号〜90年8月号掲載／毎回1本、マシン語を使って独創的なプログラムを掲載。「どうだBASICじゃできまい」という高飛車な態度の内容を目指したコーナーである。90年8月号「エラーエディタ」でいきなり最終回。短いプログラムで効果的なものを載せようとしていたことから、アイデアが行きづまり休載になった可能性が高い。また、EDファンダムの末期、担当をしていたのが現在C言語講座を担当している飯田氏である。

●ああ〜、過ぎし日々よ、MSXマガジンよ復活してくれ〜、お願いだ。僕はあのハードウェア情報のコーナーが好きだったんだ。

(山口県・奈古屋明／?歳)

DATA：MSXマガジン(アスキー)／83年11月創刊〜92年夏号(現時点では)／MSX情報誌としてMファンのよきライバルであった。Mファンの弱点であるハードウェア情報を得意としていたが、92年夏号以来、新刊は出版されていない。あきらめろ奈古屋クン。

ここだけのEDファンダム

ぴー助クンがおもしろいと書いてきてくれたEDファンダムの「タンママシン」を紹介しよう。これは、BASICのダイレクトステートメントで入力して間違ったときに「ちょっと待った」ができるプログラム。SELECTキーを押すと1行ぶん過去を呼びもどしてくれる。といっても、いろいろ限界があるのでなんでも期待しないでね。

```
10 CLEAR300,&HD000:FORI=0
TO72:READD$:D=VAL("&H"+D$
):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NE
XT:IFS=8922THENDEFUSR=&HD
000:A=USR(0)ELSEPRINT"DAT
Aにミスあり":END
1000 DATA 2A,76,F6,22,A5,
FD,3E,C3,32,A4,FD,E5,E5,1
1,1D,00,19,22,76,F6,2B,36
,00,23,EB,E1,21,2D,D0,D1,
01,1C,00,ED,B0,21,29,D0,C
3,01,46,3A,94,00,00,F5,C5
,D5,E5,FE,18,20,0F,21,5E,
F5,7E,23,B7,28,07,E5,CD,A
2,00,E1,18,F4,E1,D1,C1,F1
,C9
```

リーダーズ・ベクトルへのお便り大・大募集

リーダーズ・ベクトルでは、それぞれのコーナーへのおたよりを首を長〜くして待っている。下に書いてある応募のきまりを読んで投稿よろしく//

●あしたは晴れだ!(担当／ちえ熱)

次回のテーマは「意外なところで、こんにちは」。キミが意外なところで、MSXユーザーと知り合ったときのことを書いてきてほしい。嫌いなクラスメイトも実はMSXユーザーだったとか、なんでもOK。特別おどろくような出来事でなくてもいいよ。締め切りは1月末日。

「あしたは晴れだ!」のテーマも大募集している。みんなの意見や考えを聞いてみたいテーマ案を書いて送ってきてね。締め切りはナシ。

●ユーザーの主張(担当／シゲル)

読者とソフトハウスと編集部をむすぶコーナー。ゲームの感想を書きつづる「ゲームいーたいほーだい」、入手困難なソフトや安売りショップ情報は「幻のソフト探検隊」、ソフトハウスや編集部への質問は「ソフトハウスさん教えてね」などなど、楽しくて役立つ情報ならなんでも可。締め切りはナシ。

●おはなしこんにちわっ

編集部の面々がみんなからのお便りをうけたまわります。①街や学校、さまざまな場所で偶然見つけたおもしろいことは、国籍・性別・ジャンルを問わず「バボの子供達」係へ。②楽しい絵から気絶するほど難解なコママンガなど、ハガキアートは「ノミヤマ」係。③新作・古典を問わずイラストによる各種遊び技や教養講座は「イラスト講座」係。④悩みは「人生相談」係まで。

※各コーナーとも、ハガキ採用者には図書券500円分を進呈(「おはこん」の①、④の採用者については、とくに功績のあったハガキのみ)。また、読者アンケートハガキのメッセージ欄に書いてきてもかまいません。

あて先はこちら──

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ○○係まで。

※○○には、「あしたは晴れだ!」「ユーザーの主張」「おはこん」など、各コーナー名を入れて投稿してください。

投稿ありがとう

8-9月期整理分（12-1月情報号採用者対象者分より）

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は12-1月情報号のために8-9月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
FONT EDITOR／浦野高広
TOMCAMP／菊地友則
RAINBOW DROP／橋本勇気
マイアミの風　他①／二階堂功一
MMM　他①／高橋基容
レーサーズ／田辺昭典
RUIA!!　他①／佐藤渉
THE WORLD WORRIYER／田中敏裕
●宮城県
麻雀回転台三文字役編其之弐／小野寺健一
●栃木県
Gーテニス／沼尾弘志
数当て運試しゲーム／松葉直也
●埼玉県
悲しき運命／沢田広正
●千葉県
組長をねらえ！　他②／守田淳平
STEP／立神元
FSターボ　他①／小名弘幸
コアアース／竹谷竜生
エマスター／有働龍郎
●東京都
カー　他③／伊藤直輝
池のボートで勝負だ！／斉藤大輔
NATURE／平松陽児
IT'S CHASE／岸間航
パラオの秘石／阿部将人
●神奈川県
蚊／三好智暢
SATOX QUIZⅣ／佐藤修
全日本ボタン早押し選手権／吉川忠彦
DOT・DRIVE／檜山尚史
DINA MANIA／広瀬良行
●長野県
ROBOXING／寺島永師
●新潟県
Memory Drawing／井上淳
●富山県
フルーツマスター／河原博
●石川県
AC／村本勝俊
かくとう／東田浩幸
●岐阜県
モンキー回転 ～荒城の謎～ 他②／谷口晃平
●愛知県
おいかけっこ／高島学
草野球／山口明
●三重県
FRIEL／小林由幸
星彩／界外年応
●滋賀県
まいていぃ　さんごくし／小梶貴弘
●京都府
ちていたんけん／北川純次
●大阪府
PAKO　他①／萩上康成
PUSH&PUSH2／芝田雅樹
●兵庫県
Real Volley'／将積健士
EASY CITY／藤原宏平
●奈良県
いつのまにやら　他①／伊藤壮
●広島県
ASTRO FOX／岡田浩二
●山口県
DARK HUMAN　他①／嶋田満
●香川県
Exa＝valley ver.2.0／新田治朗
●高知県
怪人爆弾男／溝渕晃生
●福岡県
ダツー聖戦記Ⅰ　拳／浦公統
TRAVEL BIRD／大塚裕一
●長崎県
赤い玉の伝説／福島真道
（整理日８月12日）

AVフォーラム

●山形県
壊れるビル　他①／佐藤正志
斬首／半田和巳
●千葉県
いいかげん回ってくれよぉ／川崎有亮
THE OKINAWA／飯田秀昭
●東京都
燕軍　他①／古川健太郎
曹操軍出撃　他②／斉藤大輔
●神奈川県
J LEAGUE／吉川忠彦
歩行者信号／赤崎和広
●静岡県
ぼうころがし／松江正幸
●愛知県
深夜のハイウェイ　他⑤／村上穂高
●大阪府
原風景／久保祐之
ターボRユーザーよ！これを聞け！／黒田圭一
戦後為替相場の歴史／前田浩和
●兵庫県
ピラミッド／長尾隆司
蝶の旅立ち／柴田祐介
●愛媛県
テレビのザーザー画面／矢原潤一
●福岡県
扇子　他①／太田雅之
●熊本県
Jリーグ／今田功
（整理日８月27日）

FM音楽館

●北海道
Miler　他⑨／平野正和
TATSUJIN「SALLY」　他①／指田博史
白鳥の歌／二階堂功一
●青森県
サークⅢ「The voice of Moon」／石川一晃
●岩手県
BLOODY CHART　他④／大澤直樹
●栃木県
SPEEDER　他③／増渕裕二
●群馬県
HIPPIES EMOTION Ver.5　他①／柄沢和明
●千葉県
Bitter Memories／松村弘和
●東京都
イースⅢ「翼を持った少年」　他①／岸間航
「　　」　他⑤／稲泉恵太
●神奈川県
Fin　他③／川本幸司
弟切草「奈美のピアノ」／吉川忠彦
●静岡県
HUNTING＃＃　他⑦／曽根辰也
●長野県
MAGIC REACH　他③／片貝太平
●三重県
Bad TIMING　他①／植田敏行
●滋賀県
Mistake　他⑤／吉岡琢
木星／五十里洋行
●福井県
PROLOGUE　他⑧／谷口洋一
●島根県
MEGA　他②／山上圭介
●愛媛県
ファイナルファンタジーⅤ「メインテーマ」／地本勝
●高知県
DEATH OF A TECHNOLOGIST　他②／岡林大
（整理日８月25日）

ほぼ梅磨のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
くそぉ～逃がしたか！　他④／渡辺正明
●青森県
飛竜／田嶋孝裕
French Blue'77／小沢達郎
●岩手県
Sisters／小林尚
●宮城県
だこと遊ぼう／上野貴広
●福島県
妖魔COMBAT　他①／稲川千鶴
●栃木県
まっている　他④／橋本光裕
●埼玉県
いつもとちがう散歩道　他②／堀田貴広
INDULGE IN REMINISCENCES／初見一雄
M／川村宜央
●千葉県
大海賊たま　他③／佐藤幸一
発進！　MSX3　他⑤／平石憲治
冬／小名弘幸
魔法の炎　他②／三留貴史
●東京都
そりゃムリだよ／石川淳
ひとりじめ！　他①／斎藤大輔
渡り鳥　他①／高橋正人
LEUWA　他②／藤山歩
WICH of STAR　他①／龍渕いづみ
●神奈川県
１本の木　他①／笹川まや
哺乳類と爬虫類／高橋太一
オオルリシジミ　他②／築地琢郎
●長野県
NE☆NE☆NE！／中尾俊文
●岐阜県
今日も雨だね　他①／立川秀樹
●静岡県
アンドロイド／工藤敦也
●愛知県
夕日幻想／林拓也
The Point Of Lover's Night／松尾峰昇
●三重県
妖精　他⑤／武田修治
●京都府
支配／桝谷良彦
●大阪府
雨雲を背に　他①／服部覚
ザ・スーパーナース最終回／藤本直也
夏の思い出／後藤和也
夕暮れの中／広瀬明
●兵庫県
秋の池／小畑直
風の中の君、そして僕……／藤原秀樹
●岡山県
DDHⅠ～胎動～／頼経照仁
PARADE　他③／加賀義人
天衣無縫／片山隆
●山口県
朝のおはよう①／竹内淳
ペット／佐藤孝幸
●香川県
キノコ狩り　他②／石原邦子
●福岡県
参加したい　他①／浜地利彦
必殺ポリゴンコンストラクションツール／村上周太
●鹿児島県
飛翔　他②／宮山和久
よい旅を！／下吉一代
☆ぬりえ部門
●北海道
大型ポスターのできがり!!／渡辺正明
●岩手県
ぬぅりぃえぃ／船場圭介
●東京都
ダウジングシュワちゃん／四辻孝文
●山口県
青空の下で……／山本勇一
（整理日９月１日）

紙芝居&動画教室

●北海道
人間の変態／内藤友和
●千葉県
スタートボタンを押してね／小名弘幸
●広島県
植物・ライフサークル／馬場経二
●山口県
a sad memory／佐藤孝幸
（整理日９月１日）

以上267作品

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約3か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は1―② □―○	1ファンダム(①1画面部門　②一般部門　③D部門　④ツール部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲) 3ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門　②ぬりえ部門) 4紙芝居&動画教室 5その他(　　　)
作品名	[使用機種名　] [ファイル名　]	
氏名	フリガナ (　)歳 男・女	ペンネーム　フリガナ *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□　フリガナ 都道府県	
☎	―　―	投稿日　199 年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　**はい** [雑誌名　年　月頃]　**いいえ**

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　**はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　]
[参考にした作品名・記事名　]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者　] [歌手・演奏者　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名　][SCREEN　]
[ロードの方法　]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームプログラムは「ファンダム」、音楽は「FM音楽館」や「MIDI三度笠」など。各コーナーの規定は下記を参照のこと。また、本誌や付録ディスクで紹介できないもの（容量の関係で付録ディスクに収録できない、優秀ではあるが単なる続編モノ的で、本誌では紹介できない、など）はTAKERUに推薦、などの可能性もある。ふるって投稿してほしい。

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちへの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面で取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通ねらいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作ってでも掲載していくので、「いいもの」ができたら、とりあえず投稿してみてほしい。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門＋1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類（後述）を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a)1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが1画面（※1）のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1　1画面とは、SCREEN0：WIDTH40の画面モードで24行（物理的な行）以内のこと。空行（前の行が40桁目まで文字が来ているためにできる空白だけの行）や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b)一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般（1画面以内のプログラムを除く）。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつごうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c)D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルを呼び出すなど、BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品（圧縮ファイルの形式を含む）。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d)ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】「ツール！」で使い方などを紹介し、付録ディスクに収録。

(e)ノンセクション部門

(a)〜(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙（何枚でもコピー可）。1つのディスク（テープ）に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること（この場合、以下の書類も作品ごとに分ける）

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙（形式、枚数は自由）

③プログラムの解説（※2）

④作品の資料、解法（※3）

※2　プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3　RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク（テープ）は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼（内容・程度に応じて1万円〜5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い）を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

●春夏優秀賞／秋冬優秀賞

半年ずつにわけた期間内で、採用された作品のなかから編集部協議において1作選び、優秀賞（奨励金5万円）を授与。春夏優秀賞は、4－5、6－7、8－9月情報号の収録作が対象となります。

●ファンダム・オブ・ザ・イヤー

1年間に収録された作品のなかから1つ選び、ファンダム・オブ・ザ・イヤー（奨励金20万円）を授与。

FM音楽館

FM音源（MSX－MUSIC）を使用したプログラム作品。BASICプログラムに限る。テープまたはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可（ただし、著作権諸問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある）。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー可）。封筒に応募する部門名を赤で明記。

②作品に関するコメントをつけること（用紙は自由）

★採用

掲載誌と規定の謝礼（オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲との場合、謝礼額に若干の違いがある）

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

MIDI三度笠

MIDI音源を鳴らす演奏データであれば既成ソフトを使用しても、新MSX－MUSICのBASICプログラムでも可。また、MIDIのためのツールなどのプログラムも歓迎。ディスク、収録テープで投稿のこと。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時投稿の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー可）と作品に使用した音色のうちわけ表を添付のこと（用紙は自由）

②作品に関するコメント（用紙は自由）

★採用

採用者に規定の謝礼（オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲、またツールの場合謝礼額に若干の違いあり）

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

塾長が出題。本編の「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢（学年）・電話番号・タイトル

②プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版者名

③29字×29行以内の短い作品はハガキでも可。その場合29字詰めで行番号を赤で書くか赤で囲む。長いものはテープ、ディスクで応募。

★採用

採用者に掲載誌を送付。称号制度をとっており3回採用されると図書券（500円）、5回で希望する物（定価で1万円でなんでも可。希望に添えない場合もある）を授与。詳細は本編の欄外にある「特典」を参照のこと。

ほほ梅麿のCGコンテスト

応募作品オリジナルのプログラムでも市販のグラフィックツールでも本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品（奇数月の1日しめ切り）

★応募書類の規定

応募用紙に必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙を添付（コピー可）。封筒に使用したツール名を赤で明記。

★両部門に3段階のランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎回評価され、みごと掲載となるとランク別に規定の賞金・賞品を進呈。

紙芝居＆動画教室

紙芝居や動画（アニメーション）ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール本体に付属しているツールを使ってもOK。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を添付すること（コピー可）

②作品には必ずストーリーを別紙に書いて同封すること

★採用

規定の謝礼

その他の注意は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

スーパー付録ディスク

ディスクに収録可能であれば何でも歓迎。

・「MSX－View」で作った作品

・そのほか

上記のほか付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用してほしい。基本的には読者の役にたつものであれば、何でも大歓迎。

★応募書類の規定

本誌の応募用紙を使用して必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙（コピー可）を添付。ゲームの場合は解法（RPGなどはマップや図解、データの一覧）などの資料も忘れずに。

★採用

採用者には掲載誌を進呈。

その他の注意事項は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと。

投稿についての諸注意

作品を送る際には以下の規定を守ること。①応募先のコーナー名を封筒に赤で明記する。さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」「二ツ折厳禁」の2つの表示も赤で明記　②ディスク、テープが郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで保護しておく　③複数のコーナーに投稿するときは、フロッピーディスクもそれぞれ別のディスクに収録する（複数のコーナーあての複数作品を1枚のディスクにまとめない）　なお作品は返却しません。

※1月24日消印のものから郵便料金が変わるので注意

読者アンケート

●掲載ソフトを含む12本プレゼントつき!●

本誌では読者の方に充実した誌面提供のためアンケートを実施しています。回答は本誌のアンケートハガキを使用してください。抽選でリスト内のソフトを各3名に差し上げます。しめきりは1月30日(必着)。発表は3月8日発売予定の4－5月情報号にて。

■記入上の注意

黒のボールペン、濃い鉛筆で1マスに1つの数字を記入してください。なお1けたの数字は「01」のように「0」を頭につけてください。年齢・プレゼント番号は数字をそれぞれ記入してください。また性別は男性「01」、女性「02」、職業は以下の番号で該当するものを記入してください。

01小学校　02中学校　03高校　04大学　05専門学校　06社会人　07その他

良い例	1	「1」の場合は、まっすぐな直線で書く
	4	「4」は上の部分をつなげない
悪い例	1	このような場合は「7」とまちがえやすい
	4	上部をつなげると「9」とまちがえやすい

■アンケート

1　あなたの所有するMSXは以下のどれですか。2台以上所有している場合は数字の大きいほうを記入してください。
①MSX　②MSX2　③MSX2+　④MSXターボR(A1ST)　⑤MSXターボR(A1GT)　⑥どれも持っていない

2　今後ターボR(A1GT)を買う予定がありますか。
①もうすぐ買う予定　②将来的には買いたい　③買うつもりはない　④すでに持っている

3　次の周辺機器で持っているものすべてを記入してください。
①ジョイスティック(ジョイカード)　②ディスクドライブ(内蔵も含む)　③増設RAM(MEM-768ほか)　④プリンタ　⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)　⑥アナログRGBディスプレイ　⑦モデム　⑧マウス　⑨MIDI音源　⑪その他(具体的に記入)　⑫なし

4　近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。**3**の番号で1つだけ答えてください。

5　MSXでやりたいことを次の中から選んで、興味のある順に4つまで記入してください。①ゲーム　②プログラミング　③パソコン通信　④ワープロ　⑤CG　⑥ビデオ編集　⑦コンピュータミュージック　⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

6　表1のソフトの中でつぎに購入したいものを記入してください。

7　表1のソフトのうち本誌で特集してほしいソフトを3つまで記入してください。

8　表1のソフトの中で、遊んでたのしかったもの(または役にたったもの)を3つまで順に記入してください。

9　今回の記事のうち、おもしろく読めた(または役だった)記事を、表2の中から3つ順に記入してください。

10　今回の記事のうち、読んでつまらなかった(または役にたたない)記事を表2から3つ順に記入してください。

11　今回のスーパー付録ディスクのうち遊んで(見て)おもしろかった(または役にたった)ものを表3の中から3つ順に記入してください。

12　今回のスーパー付録ディスクのうち遊んで(見て)つまらなかった(または役にたたなかった)ものを表3の中から3つ順に記入してください。

13　あなたの持っているMSX2/MSX2+/ターボR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。すべて記入してください。
①ファミコン・スーパーファミコン　②メガドライブ(マークIIIを含む)　③PCエンジン　④PC88系　⑤PC98系(PC-286系も含む)　⑥FM TOWNS　⑦X68000　⑧ゲームボーイ　⑨ゲームギア　⑩その他(具体的に記入)　⑪どれも持っていない

14　あなたがふだんよく読む雑誌を表4の中から3つまで記入してください。

15　今回掲載されたファンダムプログラムのなかで気に入ったものを3つ順に番号を記入してください。
①BLAST－IT　②EATING　③SKI－JUMP　④虫達の競走　⑤The かくとう4　⑥ILLUSION WALKER　⑦HADRON　⑧ロープウェイ・ジャンプ　⑨冷戦　⑩もときをとばそう　⑪どれも興味がない

16　今回掲載されたFM音楽館の中で気に入った曲を以下の表から順に3つ番号を記入してください。
①LumWalk　②大道芸人　③Bitter Memories　④SuPERMAN MoN AMouR V2　⑤THE LAMP IS LIT IN THE SPEED　⑥ROT TECHNO　⑦妖怪村　⑧『パロディウス』より幻想蛸興曲　⑨『ぷよぷよ』より魔導音頭　⑩『サークIII』よりThe voice of Moon　⑪今回のBGM/WAR IN BLUE　⑫どれも興味がない

17　業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあれば、タイトルを1つだけ記入してください。なお、シリーズものは何作めなのかも明記してください。

18　この号を買った理由を1つだけ選んで記入してください。
①本誌の特集記事　②本誌の連載記事　③ディスクのスペシャル　④ディスクのレギュラー内容　⑤MSXの専門誌はこの本だけだから　⑥ひとにすすめられて　⑦その他(具体的に)

19　スーパー付録ディスクに収録してほしい古いゲームがあれば、1つだけタイトルとメーカー名を記入してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
01	スーパーピンクソックス	104
02	RONA・地母神の審判	105
03	ピエロット	
04	スーパープロコレ5	

表2 今回の記事

No.	記事名
01	表紙
02	〈FAN ATTACK〉覇邪の封印
03	ほほ梅麿のCGコンテスト
04	紙芝居&動画教室
05	ゲームの職人
06	AVフォーラム
07	〈ファンダム〉ゲームプログラム
08	〈ファンダム〉ファンダムスクラム
09	〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座
10	〈ファンダム〉アル甲
11	〈ファンダム〉おもちゃのマシン語
12	〈ファンダム〉C【Si】
13	「ツール/」
14	FM音楽館
15	BASICピクニック
16	MIDI三度笠
17	GTフォーラム
18	リーダーズ・ベクトル
19	同人地下工房
20	パソ通天国
21	〈ゲーム十字軍〉ゲームのぞき穴
22	〈ゲーム十字軍〉通り抜けできます
23	〈ゲーム十字軍〉コミュニケーション・ランド
24	〈ゲーム十字軍〉ゲーム私説博物誌
25	〈ゲーム十字軍〉桃色図鑑
26	FFB
27	internationalization
28	FORE/

表3 今回のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
01	オールディーズ 覇邪の封印
02	ファンダム・GAMES
03	ファンダム・サンプルプログラム
04	アル甲
05	FM音楽館
06	AVフォーラム
07	MIDI三度笠
08	ほほ梅麿のCGコンテスト
09	紙芝居&動画教室
10	パソ通天国
11	MSX－DOS
12	オマケ
13	「ツール/」

表4 雑誌

No.	雑誌名
01	コンプティーク
02	テクノポリス
03	マイコンBASICマガジン
04	ログイン
05	ポプコム
06	電撃王
07	ゲーメスト
08	ASAHIパソコン
09	バックアップ活用テクニック
10	その他のパソコン雑誌
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	ファミコン通信
13	PC Engine FAN
14	メガドライブファン
15	その他のゲーム雑誌
16	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
01	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
02	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
03	アレスタ2
04	イース
05	イースII
06	イースIII
07	維新の嵐
08	伊忍道・打倒信長
09	ウィザードリィ3
10	MSXトレイン
11	MSXトレイン2
12	MSX－DOS2 TOOLS
13	F－1スピリットシリーズ
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャンペーン版大戦略II
18	キャンペーン版大戦略II・かすたまキット
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派シリーズ
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフサウルスシリーズ
23	クリムゾンシリーズ
24	激突ペナントレース2
25	幻影都市
26	サーク
27	サークII
28	サーク・ガゼルの塔
29	ザナック
30	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
31	三國志
32	三國志II
33	THE　プロ野球激突ペナントレースシリーズ
34	ジーザス
35	シュヴァルツシルトシリーズ
36	シンセサウルスシリーズ
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	ソリッドスネーク
45	大航海時代
46	ディスクステーション各号
47	提督の決断
48	ティル・ナ・ノーグ
49	デッド・オブ・ザ・ブレイン
50	テトリス
51	ドラゴンクエスト
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
54	ドラゴンスレイヤーシリーズ
55	信長の野望〈全国版〉
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	秘密の花園
61	ピラミッドソーサリアン
62	ピンクソックスシリーズ
63	ファイアーホーク
64	ファミクルパロディクシリーズ
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぷよぷよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリートコマンダーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ほほ梅麿のCGコレクション
74	魔導物語1－2－3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草奇譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま½
82	リップスティックアドベンチャーシリーズ
83	龍の花園
84	レイドックシリーズ
85	ロードス島戦記
86	ロイヤルブラッド
87	笑ぅせぇるすまん

●10－11月情報号の当選者の発表は54ページの欄外を参照してください。

新感覚ゲーム情報誌

マルチメディア Entertainment

トクマインターメディアムック
マルチメディア エンタテインメント Vol.1

好評発売中!!

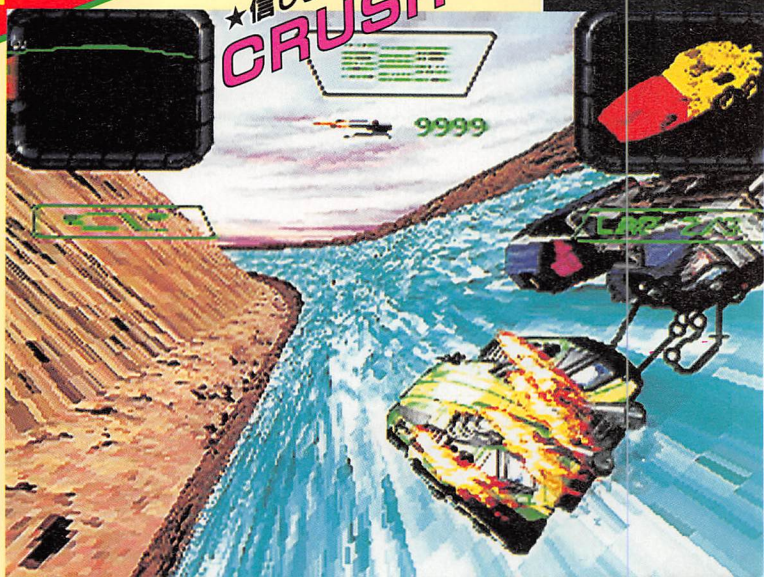
Vol.1

新しい楽しさ満載!!

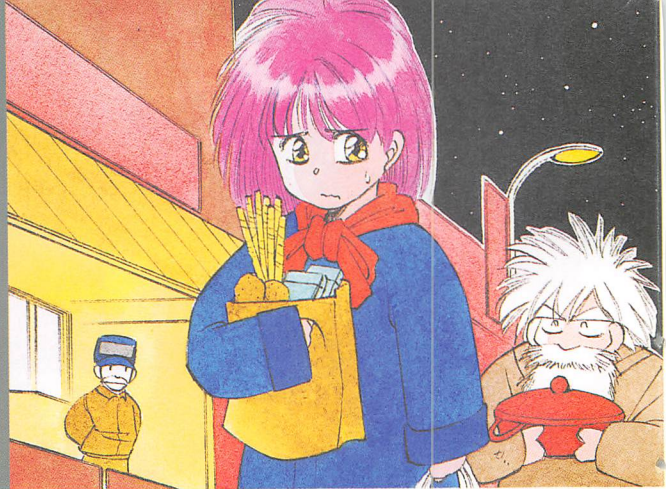
★映画「スターウォーズ」そのまま!!
REBEL ASSAULT
IBM PC/AT(DOS/V)

★信じられない!? 超リアル3Dレース
CRUSH'N BURN
3DO

国内外を問わず、斬新な面白いソフトを紹介。次世代ゲームのすべてがわかる!!

880円(税込) 発売：徳間書店

★TAKERU同人ソフトベスト10

同人地下工房

「同人地下工房」連載一周年

チカ：コミケやパソケットの帰りに、即売会でしか会えないような人と喫茶店なんかでお話するのって楽しいですよね。ドクターはいつもすぐ帰っちゃうけど

ドクター・コーボー：即売会のあとは、とっとと帰って金を数えるのじゃ。そして、とっとと寝るのじゃ。年寄りには即売会はキツいからのう……

このコーナーもはじまって1年、毎回いろいろな同人ソフトを紹介してきた。

今回は、TAKERUの同人ソフトのベスト10を発表する。毎月たくさんの同人ソフトがどんどん登録されていくなかで、はたして、よく売れている同人ソフトはどんなものだろうか。ファンダム、フリーソフトウェア、同人ソフトと、同じプログラムにもいろいろな発表の手段があるなかで、なぜ同人ソフトなのか。「同人らしさ」というものを考えてソフトを作ってほしいなぁ、と思ってしまうのであった。

コーボー：よーし、今日はナベじゃぁ。TAKERUから金が入ったからな、今日はワシがバッチリごちそうしてやるぞ、はっはっはっ。

チカ：そんなこといっても、けっきょく私がせっせと作って、ドクターがひとりで食べちゃうんじゃないですか。

コーボー：お前がのろのろ食うからいかんのじゃ。なんならワシが作ってやってもいいがの。

チカ：いえ、いいです。このまえはトーフを切るとき力を入れすぎてトーフが真っ赤になりましたっけ。

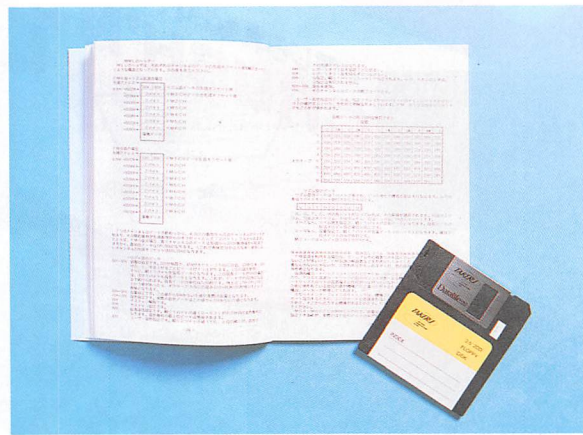
コーボー：そうじゃ、ワシは作るより食うほうが得意じゃからのぉ。ソフトもメシも、互いの得意分野で協力しあわなくてはいかんのじゃ。

1 MSXテクニカルガイドブック4版

by アスキャット

MSX/MSX2　1500円　92年7月発売

パワーユーザーにより、MSX2テクニカルハンドブック(アスキー)の内容を補足、追加する形で書かれた本である。Mファンでもファンダムの解析などでたいへんにお世話になっている。MSXを使いこなしたいという中、上級者はぜひ手に入れたい1冊といえるだろう。A5サイズ、98ページで、MSX1以上で動作するサンプルプログラムを収録したディスクが付属している。

ゲームでなく、実用ソフト(書籍)が1位をとるというのは興味深い結果だ。

本のほうは、さすがにTAKERUから出てくるのではなく、あとで郵送されてくる

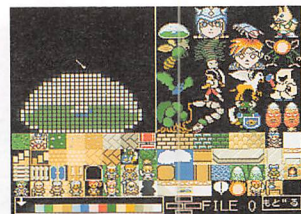
2 シャドゥヒーロー+R・SYSTEMV.1.2

by SYNTAX

MSX2/2+　1000円　93年6月発売

ファンダムに登場した『シャドゥヒーローズ』の続編は、グラフィック、音楽などを大幅にパワーアップして、同人ソフトとして発表されている。このソフトはシリーズの第3弾『シャドゥヒーロー3』と、自分でRPGを作成するためのソフト『R・SYSTEM』がセットになっている。『シャドゥヒーロー3』のように。音楽やグラフィックのデータを、ディスク一杯にガンガン詰め込め込んだり、思いっきり自分のオリジナルの世界を展開できるあたりが同人ソフトの魅力だろう。

付属の『R・SYSTEM』では、キャラクタ、シナリオなどを自分で作成し、自作のRPGを作ることができる。ためしに『シャドゥヒーロー3』のデータをいじるのもよし、はじめから自分で作りあげるのもよし。そのゲームを自作ゲームとして自由に発表できるというのもありがたい。

回を重ねるごとに、グラフィックは確実に上手になっている

『R・SYSTEM』で、キャラクタを描きかえているところ

パソケット情報(1/9～3/13)

★1月9日(日)「宇都宮パソケット12」→宇都宮産業展示館／「大阪パソケット28」→大阪国際貿易センター／「札幌パソケット29」→札幌市民会館／「静岡パソケット18」→静岡産業会館★1月16日(日)「岡山パソケット20」→みのるガーデンビル／「仙台パソケット26」→トレンドホール／「宮崎パソケット4」→宮崎県教育会館★1月23日(日)「パソケット37」→都立産業貿易センター／「広島パソケット20」→広島市東区民文化センター★1月30日(日)「金沢パソケット14」→金沢市観光会館／「小倉パソケット8」→西日本総合展示場／「高松パソケット12」→四国新聞社大ホール★2月6日(日)「下関パソケット8」→シー

3 もにもにシアター

by もにもに団

MSX2/2+　500円　93年7月発売

このソフトは手ちがいで過去に紹介されていなかった。ごめんなさい。それでも堂々の3位とは、Mファンの立場がない……いや、それだけこのソフトがすばらしいということだ。
同人ディスクマガジン『ODS』の中から、人気の高かったBGVの総集編で、ヘンテコなデモソフトがいっぱい入っている。

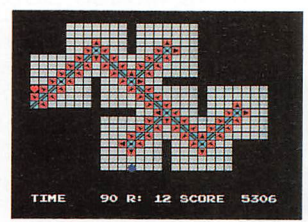
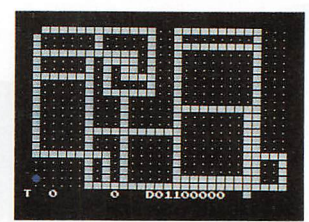
↑タイトル画面。「もにもに」の語感とはちがうイメージ!?

↑なかなか燃える格闘ゲーム『おイモでFIGHT!』

4 タイマーボール

by アスキャット

MSX2/2+　500円　92年7月発売

TAKERUにはじめて収録されたMSXの同人ソフトという、記念すべきソフトがこれだ。慣性がついて動くボールを操作して、制限時間内に画面中のハートを集めるという単純かつ奥の深いゲームで、体験版はフリーソフトウェアとしてパソコン通信で配布されており、過去にMファンにも収録されている。

↑シンプルな画面の中、ひたすらボールを疾走させる

↑自分でステージを作ることもできる。友人にあそばせてニヤニヤするのもよし

5 シャドウヒーロー2

by SYNTAX

MSX2/2+　600円　93年6月発売

こちらもいまむら秀樹の作品。ファンダムの『1』とくらべてみて、グラフィックが豪華になっていることは一目瞭然。ディスク1枚にたくさんデータが入っている。

↑『〜3』、『〜1』の画面とくらべてみよう

6 Dewoman 前編

by BLUE-EYES

ターボR専用　1500円　93年1月発売

前、中、後編の3部作として展開する壮大なアドベンチャーゲーム。まだ後編は発表されていないが、前、中編だけで合計ディスク11枚組というとんでもないスケールだ。

↑たくさんのCGがつまっている

7 インディアンクエスト123'

by オフィスPASTA

MSX2/2+　500円　93年4月発売

いちおうアドベンチャーゲームのようだが、あれよあれよという間に軽快なノリでストーリーが展開していく。ストレスなくストーリーに熱中できてしまうゲームだ。

↑ちいさい画面だが、元気にアニメーションするぞ

8 ぽよぽよらいふ

by PASTEL HOPE

MSX2/2+　800円　92年8月発売

スライムのような物体を使った陣とりゲーム。ルールは特殊だが、一度覚えればバッチリ。1人でこっそりプレイから、最大4人まで対戦できるというあたりもグー。

↑この指カーソルを動かしてあそぶ

9 ほいっぷる

by PASTEL HOPE

MSX2/2+　800円　92年8月発売

これまたオリジナルルールのゲームで、手作りの雰囲気に好感が持てる。ステージクリアごとに表示されるごちそうCGも、いかにも同人ソフトらしくてグッド。

↑ゲーム画面は左の四角の中。背景とは無関係

10 テキストエディタV&Z2

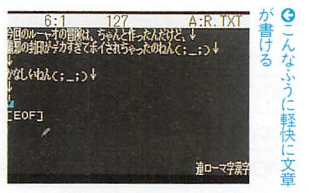
by IPUS

MSX2/2+　3500円　93年4月発売

MSXユーザー必須ともいえる高機能エディタ。ストレスを感じさせない高速処理はみごとだ。こういう基本的なソフトまで同人に頼らなければならないあたりがナンだが……。

↑こんなふうに軽快に文章が書ける

同人ソフト送ってね♥

みなさんの作った同人ソフトを送ってください。①MSXのソフトであること②通信販売をしていること③あまりにエッチなものやアニメやマンガのキャラクタを使用したものはダメ！ 以上の3つの条件にあてはまるものを〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「めざせ！ 同人の星」係まで。誌面で紹介した同人ソフトには掲載誌をさしあげます。それから、質問もおなじあて先の「チカちゃんの☆お答えしまショウ☆」係まで。

モール下関★2月11日(祝)「宇都宮パソケット13」→宇都宮産業展示館／「熊本パソケット14」→熊本市流通情報会館★2月13日(日)「京都パソケット16」→大谷ホール／「福井パソケット7」→福井ステーションビル／★2月20日(日)「札幌パソケット30」→札幌市民会館／「博多パソケット26」→博多スターレーン★2月27日(日)「パソケット38」→東京文具共和会館／「清水パソケット1」→清水マリンビル／「富山パソケット10」→富山第一生命ビル／「豊橋パソケット10」→豊橋市総合体育館★3月6日(日)「水戸パソケット15」→水戸市民会館★3月13日(日)「金沢パソケット15」→MROホール

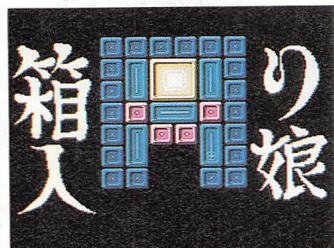
TAKERU★同人情報

TAKERUを知らない人のために、左に写真をのせました。TAKERUはパソコンソフトの自動販売機です。同人ソフト以外にも、市販ソフトや、TAKERUだけのオリジナルソフトも取り扱っています。通信を利用しているので、品切れもありません。TAKERUについてのお問い合わせは、ブラザー工業(052-824-2493)までお願いします。

ENTASIS

by・White Mouse Soft

MSX2
700円

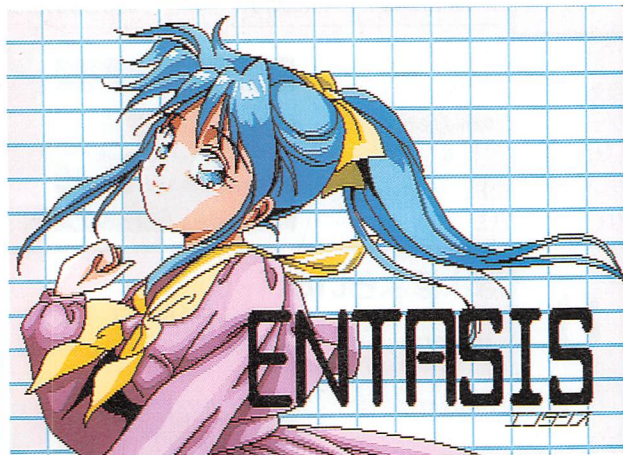
➡黄色く光ブロックを下の出口から出すというパズルゲームなのだ

箱入り娘

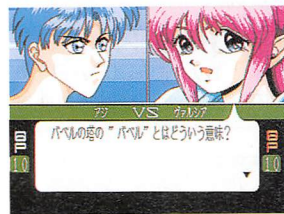
最近のTAKERU売りの同人ソフトは、大作主義というよりもお手軽感優先主義みたいな、ありきたりなソフトが多い。まぁ、MSXの同人ソフトは値段が他機種とくらべて安いので、それはそれでうれしいのだが(ちなみに値段は同人サークルの希望価格を元にTAKERUで検討される)、「きれいなCG!」、「熱い音楽!」、「おどろきのプログラム技術!」というパワーのあるソフトがいまいち少ないのが残念だ。

そんな中、今回紹介する『ENTASIS』は、「いかにも同人らしい」という分でいいセンをいっている。概要はディスクマガジンである。1枚のディスクの中には、ミニゲーム2本と、ミュージックモード、スタッフとユーザーの交流の場など、いろいろ入っている。なかでも音楽はとてもよくできていて一聴の価値ありだ。タイトルやメニュー、ミニゲームの最中も、つねに音楽が奏でられているのも気持ちいいのである。

CGはいまいちパワー不足ではあるが、かんたんな操作性など、プログラム的な演出部分は悪くない。こまかいところにその努力がうかがわれる。さらにTAKERUの売価も考慮するとひじょうに楽しめる1本といえるだろう。

「同人らしさ」を感じられる、そんなソフトなのである。

⬆タイトルCGをバックにミュージックモード。使用曲が全部聞けるのがグッド

⬆ソフトを立ち上げると出てくるぷりち〜なタイトル画面

三択おたく大血戦

⬆⬅ちょっぴりえっちな3択クイズゲーム。なかなかむずかしいので燃える!

【その他、1月15日登録予定の同人ソフト】

タイトル & 価格	
MSXフリーウェアコレクション1-2-3(by・ASCAT)MSX2・600円	DAWN OF TIME(by・MSX CLUB GHQ)MSX2・1500円
あやしい薬(by・Y.FSOFT)MSX2・600円	NOSH(by・MSX CLUB GHQ)MSX2・2000円
PROLOGUE すちゃらかDISK(by・FRIEVE & SUNDOG)MSX2・600円	FRANTIC(by・MSX CLUB GHQ)MSX2・2000円
SUPER-X Ver.1.1 ソース付き(by・Romi)MSX2・2800円	DIX(by・MSX CLUB GHQ)MSX2・2500円
PICCOLO(by・N-SOFT)MSX2・500円	TROUBLES IN TOWN(by・MSX CLUB GHQ)MSX2・800円
Superiority Fighters(by・MUSH ROOM)ターボR専用・600円	TROXX(by・MSX CLUB GHQ)MSX2・価格未定
BASIC FILER Ver.1.1(by・Rocksoft)MSX2・500円	QOP(by・MSX CLUB GHQ)MSX2・価格未定
シャドウヒーロー2(by・SYNTAX)MSX2・600円	FUNDISK#1(by・MSX CLUB GHQ)MSX2・価格未定
シャドウヒーロー3+R・S2(by・SYNTAX)MSX2・1000円	MOD PLAYER JAPAN(by・MSX CLUB GHQ)ターボR専用・価格未定
シャドウヒーロー4(by・SYNTAX)MSX2・1000円	BATTLE MISSION2(by・SEQUENCE)MSX2・900円
	ほえほえ(by・プリンナーサ)MSX2・1500円

パソ通天国

今回はアウトドアスポーツとパソ通の熱～い関係にせまってみた。そしてフリーソフトウェアを作る立場の話を作者のコメントによって特集。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ネットワーカーズ・イン

冬のスポーツといったら、まずスキー！　このおもしろさは滑ったことがある人じゃなきゃわからない、とはよくいわれる話。そこで今回はパソ通とはまるで関係のなさそうなアウトドアスポーツのスキーを取り上げ、大手ネットであるニフティサーブのなかをのぞいてみたのだ。そしたら、なんと盛んなこと。前にもいったことがあるけど、大手ネットというのは全国にアクセスポイントをもっている。ということはどこに住んでいても、近所に電話をかけるような料金でパソ通ができる。だから、距離をとわず、いろいろな地域の人の書き込みを読むことができるのだ。ネット内の基本は「ギブ・アンド・テイク」なんだけど、それがこれほど活かされているところは、いったいあるのだろうか？　このようすをぜひ伝えたいと思う。

パソ通で広がる白銀の世界

というわけで、やってまいりましたスキー関連のフォーラム。ここは1．スキー、2．スキーヤーズ、3．スキー場情報、4．スノーボードの4つのフォーラムで構成されている。ニフティでも大きなところなのだ。

下のフォーラムと会議室の数を見てもらえば、その数の多さと活発な書き込みに驚くことだろう。なにしろこれだけの会議室がありながら、そのほとんどに毎日誰かが書き込みをしているのだ。これは会員数の多さもさることながら、アクティブなネットワーカーが多いというのを物語っているね。

スキーの話はもちろんのこと、雑談の書き込みも活発。スキー初心者でも楽しめるフォーラムだ。ただ、悩みとしては活発過ぎて、数日アクセスしてないと未読数が尋常でない数になる会議室があることかな。

各フォーラム内の会議室

スキー・スノーボードフォーラム　FSNOW
1．スキーフォーラム
2．スキーヤーズフォーラム
3．スキー場情報フォーラム
4．スノーボードフォーラム

▼スキー情報フォーラム　FSKIJO

番号	発言	(未読)	最新	会議室名
2	27	(27)	11/16	《　索引　》スキー場情報インデックス
3	766	(512)	11/17	《北海 SKIER》北海道スキーヤー談話室
4	1009	(512)	11/17	《東北 SKIER》おきらく茶屋
5	1982	(512)	11/17	《関東 SKIER》関東娯楽室
6	467	(467)	11/17	《北陸 SKIER》北陸憩の酒場
7	2061	(512)	11/17	《東海 SKIER》東海サポーターズサロン
8	2175	(512)	11/17	《関西 SKIER》娯楽の殿堂
9	1238	(512)	11/17	《西国 SKIER》ぼのぼの談話室
11	55	(55)	11/17	《　北海道　》北海道スキー場情報
12	32	(32)	11/17	《　東北　》東北スキー場情報
13	48	(38)	11/17	《関東・上越》関東・上越スキー場情報
14	3	(0)	11/06	《信越・妙高》信越・妙高スキー場情報
15	8	(8)	11/11	《白馬・北陸》白馬・北陸スキー場情報
16	13	(13)	11/17	《中央・東海》中央沿線・東海スキー場情報
17	10	(10)	11/14	《　関西　》関西スキー場情報
18	76	(76)	11/07	《　西日本　》西日本スキー場情報
20	86	(86)	11/16	《海外スキー》海外スキー場情報

▼スノーボードフォーラム　FSNOWB

番号	発言	(未読)	最新	会議室名
1	16	(16)	11/15	《　告知板　》"FSNOWB Information"
2	212	(212)	11/12	《　自己紹介　》"Welcome S.B. World"
3	132	(132)	11/17	《ボード入門》"First Step"
4	78	(78)	11/16	《エリア情報》"Where is Wonderland?"
5	62	(62)	11/13	《ｼｮｯﾌﾟ情報》"FSNOWB Buyer's Guide"
6	117	(117)	11/17	《　Q&A　》"FSNOWB Q&A"
7	585	(512)	11/17	《楽しく雑談》-Back Door's CAFE-

▼スキーフォーラム　FSKI

番号	発言	(未読)	最新	会議室名
1	163	(20)	11/10	《　会員必読　》SysOp Information
2	351	(3)	11/17	《　自己紹介　》Information Desk
3	1201	(30)	11/09	《何でも質問》FSKI質問コーナー
4	801	(5)	11/17	《OFF感想》オフライン感想・回想録
5	2511	(7)	11/17	《OFF参加》オフライン参加表明用ボード
6	193	(3)	11/17	《OFF準備》オフライン打合せ用会議室
7	50	(9)	11/16	《OFF情報》オフライン告知ボード
8	57	(57)	11/11	《FSKI ﾏﾆｭｱﾙ》How to FSKI
9	19	(19)	11/16	《会議室情報》FSNOWグループ情報
11	723	(4)	11/17	《楽しく雑談》Cafe&Bar "FREESTYLE"
12	1942	(46)	11/17	《蘊蓄・専門》Hackers I
13	1448	(30)	11/09	《蘊蓄・専門》Hackers II (On the TOWNS)
14	395	(46)	11/17	《蘊蓄・専門》Hackers III (FMUG Voices)

▼スキーヤーズフォーラム　FSKIER

番号	発言	(未読)	最新	会議室名
1	131	(131)	11/17	《スキー入門》VIRGIN SNOW
2	30	(30)	11/16	《ｸﾗﾌﾞ・ｻｰｸﾙ》クラブハウス
3	961	(33)	11/17	《ﾌﾘｰｽﾀｲﾙｽｷｰ》BUMP！BUMP！
4	45	(45)	11/16	《テレマーク》ヒール・フリー
5	2041	(43)	11/17	《競技スキー》ARMYパラダイス
6	1533	(25)	11/17	《基礎スキー》ステップアップ
7	1081	(34)	11/17	《　ｸﾛｽｶﾝﾄﾘｰ　》雪上フィットネスクラブ
8	1262	(41)	11/17	《ファミリー》PAPAs&MAMAs
9	506	(31)	11/16	《スキー入門》V・S　用具館
10	872	(35)	11/16	《　山スキー　》"The Outfield"
11	762	(36)	11/17	《モノ・ミニ》パラダイススキー
12	1039	(1)	11/17	《レディース》Fair Ladies
13	80	(80)	11/15	《　XC入門　》ラングラウフ
14	146	(146)	11/17	《　ｽｷｰ ｽｸｰﾙ　》バック・トゥ・スクール
15	133	(133)	11/17	《　スキー場　》スキー場研究所
16	305	(305)	11/17	《スキー用具》GEARガーデン

ネットワーク情報★

ニフティサーブ■入会に必要なもの・オンラインサインアップなのでパソ通ができる環境とID、パスワード、クレジットカード※／アクセスポイント数・全国161か所／アクセス料金・1分10円、早朝割引時間帯（3～8時）は1分8円／営業時間・24時間／☎03-5471-5806　※JCB、DC、VISA、ミリオン、UC、CF、AMEX、ダイナースなど。

スキーのことならおまかせ！

スキーのことならなんでもわかるといっていいくらい、この数々のフォーラムは利用価値が高い。それほど情報量が豊富だってこと。

スキーをするときに、いちばん気になることっていうと、雪があるかないかだよね。去年から今年にかけては暖冬だということで、なかなか雪が降ってくれないみたい。ニュースはどこかに雪が降ったというのは教えてくれるけど、それほど詳しくないし……。そんなときはスキー情報フォーラムをのぞいてみよう。きっと、実際にスキー場に行ったレポートなんかが書き込まれているはずだ。そのほか各地のスキー場の情報も掲載されているよ。もし、ない場合は質問会議室で質問しちゃえば、誰かが必ず答えてくれるぞ。

スキーには行きたいけど、ひとりじゃイヤ、っていう人はオフ会のスキーツアーを利用するといい。頻繁にオフ会の企画が告知されているぞ。スキーツアー以外にも、飲み会やお茶会も開かれているから、それにも参加してみるといいかもね。

このほかにもスキーフォーラムでは掲示板を利用して、個人売買を行っているので、これからスキー用具をそろえようとしている人は、一見の価値ありだ。本格的にスキーに取り組もうとしている人はスキーヤーズフォーラムに入るといいぞ。

情報もいっぱいだ

00038/00048 GBC03347　かるう゛ぃん　　【群馬】谷川岳天神平スキー場
(13)　93/11/02 23:25

'93-11-02　【群馬】谷川岳天神平スキー場

天　　候：晴れ・・・空にはまだ秋の雲
気　　温：１０℃前後か？　Ｔシャツ姿のボーダーがチラホラ
積　　雪：土合口駅（山麓駅）発表値　新雪３＋人工雪３７＝４０ｃｍ
駐車場　：朝９時半過ぎ駐車場（第１は既に満車のため第２へ）着。
　　　　　有料￥６００也
ゲレンデ：
　　ロープウエー（ゴンドラ）を登って行く途中にすれ違う下り搬器には、もうスキーヤー・ボーダーの姿が・・・イヤな予感。案の定ゲレンデは真っ黒けで天神平ゲレンデのみ滑走可能であった。
　　ゲレンデといっても幅２０～３０ｍのプラスノー上に人工雪を散布している状態で、コース全長２５０ｍの下半分程度にしか着雪していなかった。

　　ここで改めて積雪情報
積　　雪：コース上部　新雪０＋人工雪　０＝　０ｃｍ
　　　　　〃　下部　新雪０＋人工雪２０＝２０ｃｍ滑走スキーヤー体感値

　　１回券６枚（＠３００）を購入し滑走した。午前中はずっと散布していたが全面ＯＫには程遠い状況であった。（係員さん重いパイプを持ってご苦労様）上部のプラスノーも各所に陥没があり要注意である。

リフト　：天神平ペアパラ　左側　１基のみスキー用として営業
　　　　　天神峠ペアは観光用
感　　想：
　　初滑りということで初めて天神平に行ったが、ＴＶで放映された後に降雨があり、すっかり解けてしまったとのこと・・・残念！！
　　雪のあるコース下部で感触を確かめるが人工雪のため、いまいちであった。
ＳＳＡＷＳと同じ雪質で滑走できるのはいつの日か。
なお、きっぷ売り場で１２／２０～４／２０有効のリフト・ロープウエー割引券を配布しています。ご希望の方はどうぞ。
　　明日（１１／３）行かれる方、頑張って下さい。（意味深長）
ストレスのたまった方はＪＲ土合駅での筋トレはいかがですか？４６８の階段が待っています。

ＧＢＣ０３３４７　かるう゛ぃん

まずは上の書き込みを見てほしい。スキー場から帰って来たその日のうちに書き込まれているのだ。次の日が休日ということもあって、誰かが行くのではないかと最新の情報を書き込む心遣い。こういうのがいちばんうれしいよね。でも、どうやら満足に滑走できるほどじゃなかったみたいだね。実際にゲレンデに行った状況をレポートしてくれた書き込み以外にも、データライブラリには、いろんなゲレンデの情報が満載されているので、自分の行きたいゲレンデを探してみるといいよ。

オフ会が盛んだぞ

⬆これはデータライブラリにアップされているもの。去年のオフ会の写真を取り込んで加工したものだ。こんなにたくさんの人とスキーに行けば、きっと楽しいだろうね

00048/00050 QFH00761　まっちゃん　　広告＞基礎オフ in 戸狩 94.3/4～3/6
(7)　93/11/15 09:20

FSKI(6)基礎スキー会議室では、FSKI DEMO CAMP in TOGARIを企画中です！！
（広告モード）

【日時】３／４、５、６（金～日）　２泊３日（or1.5泊）
【場所】戸狩スキー場
【定員】３０人（予定）
【特典】・宿は、結構お得なプライス！しかも、ゲレンデまで２分！！
　　　　・お昼ご飯は、な、な、んと６００円でバイキング食べ放題！！
　　　　　（メニュー：そば、カレー、五目ご飯、おしるこ）おいしいぞ！
　　　　・戸狩野沢温泉ですから、５分歩けば外湯もあるぞ！！
　　　　・ＦＳＫＩならでは、宴会つき。宴会芸もつくかな（大笑）

あ、こんなのだけじゃなくてぇ。。
☆昼間にビデオ撮影。夜にビデオを見ながら、ミーティング。
☆ＦＳＫＩ自慢の講師陣（そんなのあったのか？）による
　的確なアドバイス。
☆チューンナップ講習もあるかもしれない．．
☆とにかくスキーが上手になりたい！！

【幹事より】
　基礎スキー会議室主催のツアーということで、敷居が高く感じていらっしゃる方が多いようですが、そう難しく考えないでね。
「最近伸び悩みなの」「あ～上手くなりたい！」「スキーが好き」という方、みなさん参加してくださいね。（定員も３０人だし。。）
別に、１級目指してる人だけのツアーじゃないですよ！って事です。

　宿幹事　：　けんたろう　SDI00723
　メニュー幹事　：　まっちゃん　QFH00761

みんな～、予定表に書き込んでおいてね～～！！
ご意見をお待ちしております。

==== まっちゃん / QFH00761：JM3FXA ====

書き込みも盛んならば、オフ会だって盛んだ。それだけならまだしも、通常集まる人数が20人～30人にもなるというから恐れ入る。スキーフォーラムの会議室を見てみると、オフ会に関する会議室だけで４つもある。これだけしっかりと完備しているフォーラムを他に見たことがない。どれだけオフ会に力を入れているかがうかがえるね。当然、ちゃんと参加者を管理してくれるし、オフ会のちょっとした疑問には、打合せ会議室ですぐに答えてくれる。これなら安心して参加できるってもんだ。上に掲載したスキーツアーのオフ会告知などは、ほんの１例にすぎない。ほかにもいろいろな企画がいっぱい。自分の予定と照らし合わせて、参加できそうなものがきっとあるはず。１度参加してみると、日頃文字だけでし会えなかった人たちが、身近に感じるようになることだろう。オフ会に参加するにはちょっと勇気がいるけれど、みんなスキーが好き（シャレではない）な気持ちは同じだから、きっと意気投合すると思うよ。新たな交友関係を広げるきっかけになるんじゃないかな。

用語解説★ フォーラム＝同じ趣味やテーマを持った会員同士が集まる、いわばサークルのようなところで、ニフティサーブのなかにある。それぞれのフォーラムは掲示版や会議室、データライブラリなど、ぜんぶで９個のメニューからできている。／アクセスポイント＝パソコン通信用の電話番号。

msx 大賞を決定するのはみなさんです
MSXフリーソフトウェア大賞開催!!

主催　MSX・FAN

MSXフリーソフトウェア大賞開催中のお知らせ

Mファンが初めて開催するMSXフリーソフトウェア大賞。この企画はパソコン通信をしているしていないにかかわらず、MSXユーザーの投票によってフリーソフトウェア大賞を選出するものだ。投票方法は下のかこみを見てほしい。

この企画のいきさつは草ネットのシスオペを中心とした有志7人から提案があったことから始まる。興味ある人はぜひ前号を読んでほしい。彼らもMファンも願っていることは同じだ。数々のフリーソフトウェアを発表している作者たちの無償の努力に感謝する機会がほしいこと、そしてパソ通をしていないMSXユーザーにもっとこの存在を知ってもらいたいのだ。

投票のしめきりは1月13日！

せっかくのこの企画だけど、投票の締め切りがせまっている。忘れていた人は急いで投票してほしい。ここでちょっと中間報告。11月8日にネットとMファンでMSXフリーソフトウェア大賞のお知らせをした翌日からコンスタントに投票が送られてきているのだ。パソ天が初めて行うことなので、最初はちょっと心配だったけど、今は毎日の投票がとても楽しみだ。

MSXフリーソフトウェア大賞の投票方法

●投票用紙の書き方

投票方法の形態は2とおりありますが、用紙の書き方は共通です。今までにあなたが使用したフリーソフトウェアのなかで、大賞にふさわしいと思う作品を選んでください。1人5点の持ち点制としますので、選ぶことができる作品数は1〜5作品です。1作品に5点ぜんぶをつけても、2つの作品に3点と2点というように分けても、5点をすべて使って自由に決定してください。また、それらを選んだ理由もかならず書いてください。なお、本誌で紹介したことがない作品の場合は、その作品の作者名、アップロードされているネット名とそのアクセス番号をかならず添えてください。これはその作品が賞をとったときに、こちらが作者の方に連絡できるようにしてほしいという意味です。

○書き方○

1．作品名　（あなたがつけた点数）（それを選んだ理由）

∫　∫　∫　∫

5．作品名　（あなたがつけた点数）（それを選んだ理由）

★持ち点5点なので最高5作品になります。

★Mファンが紹介したことのない作品の場合は、続けてその作品の作者名、アップロードされているネット名、そのアクセス番号を書いてください。

6．住所・郵便番号・電話番号

7．氏名（カナもふって下さい）

8．年令・職業（学生なら学年）

9．パソコン通信をしている／していない

10．MSX使用歴

11．所有しているMSXの機種

12．MSX以外に所有しているパソコンがあったら、その機種

●投票方法と投票場所

以下の2とおりの方法があります。

①ハガキで投票する（1月24日から郵便料金が変更になります。注意）

上に載せた投票用紙の書き方どおりにハガキに書き、MSX・FAN編集部へ郵送してください。

☆投票場所　〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア(株)MSX・FAN編集部
「フリーソフトウェア大賞」係

②電子メールで投票する

以下の6ネットのいずれかにIDをもっている人は、電子メールで投票することができます。上に載せた投票用紙の書き方どおりに書き、ポストとなるIDへ送ってください。

☆投票場所

ネット名	ポストのハンドル	ID
あめねっと	AME	VOTE
FALCON-NET	TOMSON	MSXFAN
MARIO-NET	MARIO	MFC
ニフティサーブ	山田貞幸	KFH02572
アスキーネット	マッティー	net80017
ナツメネット	づめ太	NAT26159

●投票受付期間

93年11月8日〜94年1月13日（消し印有効。メールの場合はタイムスタンプ有効）

●大賞発表

94年3月8日。本誌3-4月号のパソ通天国コーナーおよびポストとなったネット上において発表。

●大賞選定方法

投票を集計後、もっとも点数の高かった作品を大賞に決定。

●投票参加プレゼントについて

投票者（ハガキやメールを問わず）のなかから抽選で200名に各メーカーからのグッズを差し上げます。グッズの内容は、テレカ、メモ帳、絆創膏、FDケース、シールセットなどMファンからのものも含めるといろいろありますが、プレゼント内容の選択についてはこちらにまかせてください。

●投票にあたっての注意点

①重複投票は認めません。②持ち点5点より多い点数や少ない点数の場合は無効となります。③自分の作品を選ぶことも認めます。④パソ通天国で紹介したことがない作品を投票するときは、かならずその作者名、アップロードされているネット名、そのネットのアクセス番号（連絡先でも可）を書いてください。⑤投票は、用紙の書き方のとおり、あなたの住所等をかならず書いてください。投票参加プレゼントが当たっても宛先がわからないと贈ることができません。⑥ポストとなるネットのIDには投票以外は送らないでください。質問等はMファンへ送ってください。

●フリーソフトウェアの入手方法

フリーソフトウェアはパソコン通信をすることによって、手に入れることができます。これを機会にぜひ、パソコン通信を始めることをおすすめします。それが不可能な場合は、パソコン通信をしているお友達を探してお願いをしてみるのも1つの方法です。

●前号のごめんなさい

前号の12-1月号のこのコーナーで間違いがありました。みなさんごめんなさい。以下のように訂正いたします。①メールで投票する場合の宛て先「ナツメネット」のづめ太さんのID「NAT26156」はまちがいです。正しくは「NAT26159」です。②MARIO-NETのアクセス番号「0427-95-6877」はまちがいです。正しくは「0427-95-3421」です。

用語解説★ オフ会＝パソコン通信している状態＝オンに対して、オフといい、そとで実際に会うことをさす。オフ会は会合、飲み会、研究会など柔らかいものから固いものまでさまざま。／データライブラリ＝電子会議室の議事録やプログラム類、データ類を蓄積しているところで、必要な人はいつでもダウンロード（パソコン通信で取り込むこと）することができる。

フリーソフトウェアを作る立場

MSXフリーソフトウェア大賞にちなんで、作者の立場についてを今回はみんなも考えてほしい。たとえば「こういうツールがあったら便利なのになあ」などと思った人がいたとする。しかしいったい、そう思った人のなかから、どのくらいの人が、それを作ることに挑戦するのだろうか？　これはMファンにもわからない。でも、作ってみたい人は多いのだ。ただ、それにはプログラムの知識や多少またはたくさんの経験が必要なので、だれにでもできるという訳ではない。というわけで、その作者に直接コメントをもらってみたのだ。Mファンでは何度もお世話になったAinさん、ゆじさんにお願いして、彼らふたりのナマの声をかこみに載せた。プログラムにこれから挑戦してみようと思う人、プログラムは苦手だけど何かをやってみたい人には、大いに参考になるに違いない。

ふたりのコメントを読むとわかるだろうけど、パソ天がここでいちばんいいたいのは、彼らは作品を売ろうと思って作っていたわけではなく、純粋に自分がほしいと思うものを時間もお金も惜しまずに作ったということ。この努力は何にもかえがたい。また、フリーソフトウェアのそういう土壌を知っているネットワーカーたちが、バグの報告や感想をメールするなど、さまざまな形で協力して、よりよい作品になるように手助けをしていったこと、さらにそれにこたえる作者。このすばらしいピンポンは、けっして忘れられることはないだろう。フリーソフトウェアというのはこういう経過を経てできあがっていくのだ。

みんなの感想をちょっと紹介

前号に収録したフリーソフトウェア『水龍の宝珠・前編』(AMUES.C作)に、たくさんの感想がよせられた。ここで、その一部を紹介しよう。

「『水龍の宝珠・前編』はすばらしい。ストーリーがしっかりしていて、音楽も聴きごたえがあります。RAMディスクに入れて見るとアクセスがなくて、テレビを見ているようです。ぜひ後編も収録してください」(愛媛県・山内竜太郎)「僕自身、本を読むのはきらいではありませんが、なかなか時間がとれません。その点、このように画面がスクロールしてくれれば気楽に読めます。これからはこういう形態の本が普及してほしいものですね」(千葉県・永野幸一)「僕は3月号から買っているけど、そのときのフリーソフトウェアのゆじさんの曲を聴いて以来、ゆじさんのファンでした。ぜひ後編も収録してください」(三重県・奥田真也)「すげー！ ストーリーがいいわ、BGMがいいわ、感動モノだった」(埼玉県・上木原進)

『MGSドライバー』作者のAinさん

Mファン読者のみなさん初めまして、『MGSドライバー』などのMGSシリーズ作者のAinです。こういう形で文章を書くのは初めてなので少し緊張してます。

まず最初にあやまっておきます。以前、掲載されたMGSEL(ドライバも)は、かなりバグがあったようです。ご迷惑をおかけしました。

MGSELは見て分かったかたもいるかも知れませんが、X68KのMDXSを参考にして作ったものです。MDXSを初めて見た頃はパソコン通信に興味がなかったので、フリーソフトの存在も知りませんでした。

MGSDRVはもともと、同人ソフトで使おうと思っていたので「FM音源とPSGが両方鳴らせてなるべく軽いドライバ」を目指したものでした。今となっては、その跡形もありませんが。

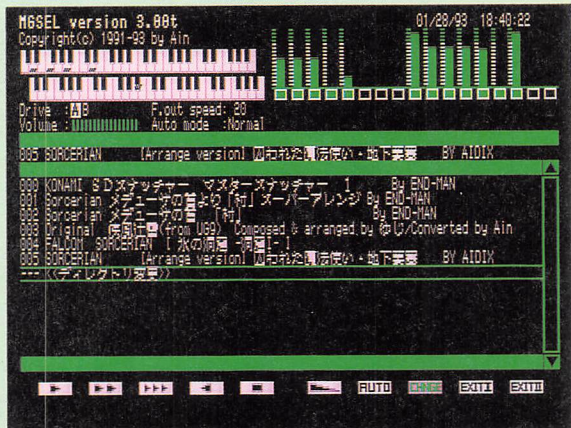
その後、パソコンショップでよくデモっていたMDXSを見て、「ドライバはあるし、作ってみようかな」という感じでMGSELを作り始めました。自分で作りたくて始めたので開発はけっこう順調に進みましたが、アルゴリズムの知識があまりなかったので新しい事をやろうとするたびに悩みました。

なかでももっとも苦労したのは、画面右端にあるスクロールバーです。今だと「なぜこんな事に悩んだのだろう」というほどかんたんなことだったのですが、これには1週間以上悩まされました。あと、レイアウト関連でしょうか。結局、Ver.3で落ち着いちゃってますが、最初はあまり露骨に似せないように(今もそんなに似てないですが)したつもりだったんです。ときどき、保存してあるVer.2を起動してみると変なところにアイコンがあったりしてなかなかおもしろいとか思ったりします。

話変わって、私が通信を始めたのは、自分の作ったソフトを多くのかたに評価してもらいたかったからです。それを考えたら、急に通信がしたくなって勢いでモデムカートリッジを購入してしまいました。91年12月頃、MARIO-NETでMGSELを初アップロードしました。初めてにもかかわらず大勢のかたから機能追加の要望、バグ情報などをいただいてとても嬉しかったです。

それからは、毎日のようにバージョンアップしてはアップロードをくり返してました。そして月末に届いたケタ違いの請求書…初めて電話代の恐ろしさを身をもって知りました。今考えるととてつもない金額でしたが、それだけの価値があったと思っているので後悔はしてません。

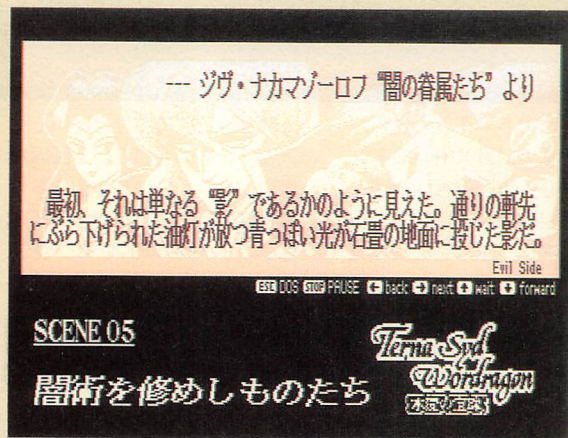
MGSELを作り出してから、すでに2年半以上もたってます。今まで、同じプログラムをよくいじってこれたなあ、と自分でも半分呆れてます(笑)。これを作ったおかげで人生が変わったと言っても過言ではないです(実際、変わってたりする)。

Ver.3で、やりたいことはだいたいやってしまったという感じで、最近はほとんど何も考えていなかったりします。何かありましたら、編集部経由で私のほうまで知らせていただければ幸いです。

↺93年4-5月号で収録した『MGSEL Ver.3.00t』。きわめて人気の高いフリーソフトウェアだ

草ネット情報★　北海道常呂郡常呂町のネット「TOKORO-NET」が、オンラインサインアップによる入会が可能になった。アクセス番号0152-54-1050・300～9600bps・運営時間24時間

『水龍の宝珠』制作グループ AMUES. Cのリーダーの ゆじさん

この『水龍の宝珠(以下TSWと略記)』の製作は全国に散らばるスタッフとパソコン通信のみを通じて行なわれました。もともとこの企画は、音楽と1枚の絵のみだった前作(『百鬼夜行』)を更に発展させた音楽アルバムを作ることがメインでした。つまり曲のイメージを補強するために、曲ごとに絵やテキストを付随させることが目標でした。しかし、製作過程の紆余曲折を経て、最終的にはTSWのテキストはひとつの小説としてもじゅうぶん通用するできにまで創り上げられ、それをメインに音楽や絵が付随する形となりました。この方針変更は監督のわがままによるところが大です。

スタートしてまず最初は、ストーリーを起こすことから始めました。内容についてはストーリー・スタッフにすべておまかせし、2か月後くらいになんとか「あらすじ」ができ、それをもとに僕がシーン分けをして、各シーンの音楽と絵とテキストの製作が同時に始まりました。まず音楽について。これは他のパートと比べるとずいぶんとすんなり進みました。製作開始5か月目くらいにはほぼすべてのシーンの曲は出そろっていました。実際の曲作りはスタッフに自分の好きなシーンを選んでもらって、彼らのイメージで好きなように作ってもらうというのが基本でした。前編収録分は、この方針がそのまま活かされてます。後編ではテキストと同期して音楽が展開するように方針を変更したので、あまり好きなようにもいかず、そのタイミング調整は結構苦労しました。テキストについては、途中まで出そろっていたテキストが監督の方針変更でボツをくらったり、ちょっと進んでは数週間単位のブランク(担当のKOHさんの筆もちょっと重かったりして)で、すんなりとは進みませんでした。なにせ、前編を公開した時点ではまだ、後編のテキストはほとんどできてない状態だったのですから。ストーリー作りも担当のKOHさんの自由に書いてもらいました。僕はできあがってきた段階で注文をつけ、実際にやり直してもらったりもしましたが、やはりそこは物書きのプライドもあってそう簡単にうなずいてくれず、おおかたはKOHさんの考えが活かされてます。絵について。やはりこれがいちばん難航しました。各スタッフの事情で全然進まず、仕方がないので新たにスタッフを募集して再スタートしたのが製作開始6か月目あたり。扱う物が「絵」なだけに、監督と作画のイメージが一致するまでには何度も絵をやりとりするハメになり、TSWは最後までこれに大部分の時間をくってしまいました。そんなこんなで結局完成までに約18か月(前編)+7か月(後編)もかかってしまいました。でもそのぶん安易な妥協はしなかったつもりです。

こうやってMファンの読者の方々にまでこのTSWをお届けする事ができたことは大変嬉しく思っています。それじゃ、MSXあるかぎりまたいつかどこかで何かの形で、お会いしましょうね。

--- ジグ・ナカマゾーロフ "闇の眷属たち" より
最初、それは単なる"影"であるかのように見えた。通りの軒先にぶら下げられた油灯が放つ青っぽい光が石畳の地面に投じた影だ。
Evil Side
ESC DOS STOP PAUSE ← back → next ↑ wait ↓ forward
SCENE 05
闇術を修めしものたち
Terna Syd Wordragon 水龍の宝珠

⬅前号で収録した『水龍の宝珠・前編』。こちらもまた人気が高く、後編の収録をのぞむ声が多い

パソ通山あり谷あり イラストレーター 南辰真さん

「アメリカでは、『ハビタット』とか『AIR WORRIOR』かというネットで遊ぶ架空の世界があるんだって！」それを聞いた時から、パソコン(ビジュアル)通信にはとても興味があった。

電話回線を通して、知らない町並みを歩いたり、空中戦をやったりできるなんて、なんて面白そうなんだろう……まさに、SFだ。でも、ここは日本。その時は、あきらめるしかなかった……。

実際に、僕がパソコン通信に初めて手を出したのは、今から約5年前。とりあえず、知人に、ひとおおりのことをデモンストレーションしてもらってから、草ネットにアクセスしてみたのだ。

しかし、ドキドキしながらの初アクセスは、なぜか期待したほど魅力的ではなかった……。というより、なんかおもしろさがよくわからなかったのだ。

一連の話を途中から読んでいるので(「以前の発言を読む」ということを知らなかったということもあってか)、会話に入りにくかった、ということもあるかもしれない。

というわけで、情けないことに1か月もしないうちに挫折……。

それからだいぶたったころ、なんと、あの『ハビタット』が、FM-TOWNSでできるという情報が耳に入った。

当然のことながら、さっそくFM-TOWNSを買い込み、ほこりのかぶったモデムをひっぱり出し、『ハビタット』(ニフティサーブ)に接続。

おぉ、確かにおもしろい。自分のマンションがあって、店で買い物までできる。

しかし、ここで致命的な問題がわいてきた。

『ハビタット』は、チャットで話をしなければならない。しかし、チャットもしたことがなければ、そんなにタイプスピードも早くない通信初心者の僕にとっては、これは、けっこうたいへんな作業だったのだ。

当時、声をかけられても、しばらくしてから答えてた変な住人に会った人がいたら、どうもご迷惑をおかけしました(と、お詫びしておこっと……)。

まあ、とにかく、それでもいちおう遊ぶことはできる。僕は、ひまさえあれば、ハビタットの世界を散歩した。

ある日、『ハビタット』のためにとはいえせっかく取ったニフティのIDなんだし、ちょっと調べたいこともあったので、ほかのボードものぞいてみようと思った。こちらは、以前挫折した草ネットと同じく文字の世界だったが、その情報量は、まさに圧倒的だった。アクセスするたびに、ズブズブと深みにハマっていったのはいうまでもない。さらに、通信で知り合った友達までできてしまっては抜けられるハズもなく、今でもその関係は続いている。

その後、ニフティでは、夢にまで見た『AIR WORRIOR』まで移植され、課金地獄に陥ったのは、記憶に新しい。しかし、パソコン通信の世界を知ると、世の中ホントに便利になったなぁとシミジミ感じる。この原稿だって、こうして電子メールで送れてしまえるのだから。人間、長生きはするものだ。

⬅富士通のFM-TOWNSⅡRRを、仕事のCG描きと趣味の通信に活用

フリーソフトウェアとは★ 多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーソフトウェアと呼んでいる。最近は「パソ通=フリーソフトウェア」という図式が定着してフリーソフトウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ。感想ぐらい書こうね。

草ネット探検隊

前号１回のおやすみを経て、今回は京都のＭＳＸ中心のネット「KONEMI－Station（コネミ・ステーション）」を紹介する。まだ開局１年にもならないネットで会員数も少ないが、少人数ならではのいきとどいたケアと、快適にすいている回線が魅力。これからいっしょにネットを育てていこうという関西在住のユーザーは、即アクセスするのだ！

KONEMI-Station

このKONEMI－Stationは、1993年の4月に開局して、会員数はまだ数十人という小さなネットだ。ホストマシンにＭＳＸのＦＳ－Ａ１ＳＴを使用し、オリジナルのホストプログラムで運営している。ホストプログラムはだいたいアスキーネットや、他機種のホストプログラム『mmm』に似たハイパーノーツ方式。この特徴は、「ベースノート」と呼ばれる、ほかのホストプログラムの「ボード」に相当するものがだれにでも作れること。気楽に話がしやすいのが特徴だ。だが、微妙に操作がちがうので、最初はとまどうかもしれない。

そのため、入会して１週間ほどすると、ガイドマニュアルが家に送られてくるという親切なシステムになっている。これをひととおり読めば操作はバッチリなのだ。

会員のみなさんに、これから入会しようと思っている人へのメッセージ、これからのＫＯＮＥＭＩ－Stationへの希望を書いてもらった。「ハイパーノーツの特徴をいかして、固くない、かるい感じの雰囲気のネットにしていきたいですね（元さん）」「ＭＳＸについての情報交換が盛んにできる場になってほしいです。あと、ＭＳＸでもほかの機種でも、CG描いている人にも来てほしいです（ＴＡＫＡＪＡさん）」「気楽な雰囲気のネットがいいですね。初心者からパワーユーザーまで、多くの人の話を聞いてみたいです（きょうじゅさん）」「誰にでも参加しやすい雰囲気を維持しつづけて、京都でのＭＳＸの拠点になってほしいです（のぉさん）」「マニュアルをよく読んで、アクティブ会員になってください（Q－monさん）」「アットホームがいちばんですね。ハイパーノーツは、慣れるまでつらいかもしれませんが、はやく慣れてください（わたさん）」

近々第１回のオフも企画中（これが発売のころには終わっているが）とのことで、これからの発展がとてもたのしみだ。関西のＭＳＸユーザーの交流の場となってほしい。

来るには来たが…

まんが：しまづ★どんき

ついにきたわよ!
白銀のゲレンデだ!!
…でも……
捻出できたのは交通費と宿泊費だけ…
スキー板やウェアーがない…
みんなはすべりにいっちゃうし……
ぽつーん
これも、私のなけなしのお金をもってっちゃったN●Tが悪いのよっ!!
自分のつかった電話代でしょーが…
ぐっ
とりあえず、やるコトないから部屋にもどってパソ通しよ!!
雪山からのアクセスってのもなかなかオツなものでしょ
こりてない…

↑ＴＡＫＡＪＡさん作の宣伝ＣＧ。グラフサウルスと、自作のＣＧツールにて作成、自作のＭＡＧセーバーにてＭＡＧセーブしたとのこと（ＭＳＸ・ＭＡＧ形式）

ACCESS GUIDE

アクセス番号	075-394-5074
所在地	京都府京都市
通信速度	300～9600bps
プロトコル	ＭＮＰ５／10　ＬＡＰＭ
運営時間	24時間（メンテナンス随時）
ホストプログラム	オリジナル
シスオペ	さざんた
ゲストＩＤ	guest
入会方法	オンラインサインアップ

若いＭＳＸネットです　シスオペ・さざんたさん

はじめまして、シスオペのさざんたです。オリジナルプログラムということで、他の優秀なホストプログラムにはとうてい太刀打ちできるもんではありませんが、自分の子を育てるような、そんな気持ちでやっています。どことなく落ち着いたネットになってくれればなぁと、ぼんやり思っています。今はまだまだ手探り状態ですが、いずれはネットでなにか作れないかな、と大きな夢を抱いています。93年４月１日に開局したばかりのネットですが、こうして少しずつ発展しているのは、パワーユーザーの方々が盛り上げてくださるおかげといえるでしょう。オンラインサインアップで登録すると、当ネットのマニュアルを無料送付します。

パソ天のコーナーに対する質問、意見、またネット情報などを送ってください。あて先は、〒105 東京都港区新橋４－10－７ 徳間書店インターメディア、ＭＳＸ・FAN編集部、パソ通天国係まで。

フリーソフトウェア・ライブラリー

前号で紹介した日本テレネットの「THE LINKS」。そのネット内で盛りあがっているゲーム『WILD GEESE(ワイルドギース)』の体験版が今回のフリーソフトウェアだ。

ゲームは自分でエディットしたマシン(車)をネットにアップロードして、レース結果を待つというもの。Mファンでいう『ガマック!』と同じようなゲームである。

この体験版は、そのマシンエディットと、実際おこなわれた去年の10月の結果発表を体験できる。「こんな感じでやっているんだよ〜」というのがわかってもらえるといいなぁ。

●今回のフリーソフトウェア	
WILD GEESE体験版	WGE−A．LZH WGE−B．LZH

by 日本テレネット

THE LINKS『WILD GEESE』体験版

マシンエディットを体験しよう!

タイトル画面に続いてこの画面になる。項目の選択(赤枠の移動)はカーソルキー、文字入力の決定とキャンセルはリターンキーを使用する。最低でもID(7ケタの数字ならなんでもかまわない)と、ドライバー名、マシン名を入力しておかないと次の画面に進めないので注意。

ここでは自分のマシンの種類と、そのマシンによってあたえられている数値をふりわける。2輪、4輪全5種類の車があるので、カーソルキーの上下で気に入った車を選ぼう。数値も同様にふりわける。これがレースの勝敗を左右する、いちばん重要なパラメータとなるのだ。

コースは全3ステージあり、1ステージ2〜3コースに分岐している。画面上部に表示されているMAPがそのコース全景。ここからどのコースを通るかを決める。ペースとは、自分のペース配分。その下のサポートは、チームを組んで出場するときに使うので今回は関係ない。

ハウンドプレスを体験しよう!

「ハウンドプレス」とは、レース結果の情報雑誌みたいなもの。実際のレース結果発表は、このハウンドプレスをダウンロードすればわかる。この体験版には、去年の10月の結果を収録している。コーナーの選択には数字キー。キャンセルにはESCキーを使う。

結果はこのような実況もあってなかなかおもしろい。実際ここで自分の出場させたキャラクタが出てくると、思わず顔がにやけてしまうものだ。画面右下に星のマークが出ているときは次画面があるということなので、カーソルキーの下をおそう。終了はESCキーだ。

本物のレースバトルは、THE LINKSでネ★

ドキュメントの読み方★ フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。まず、MSX-DOS上から①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

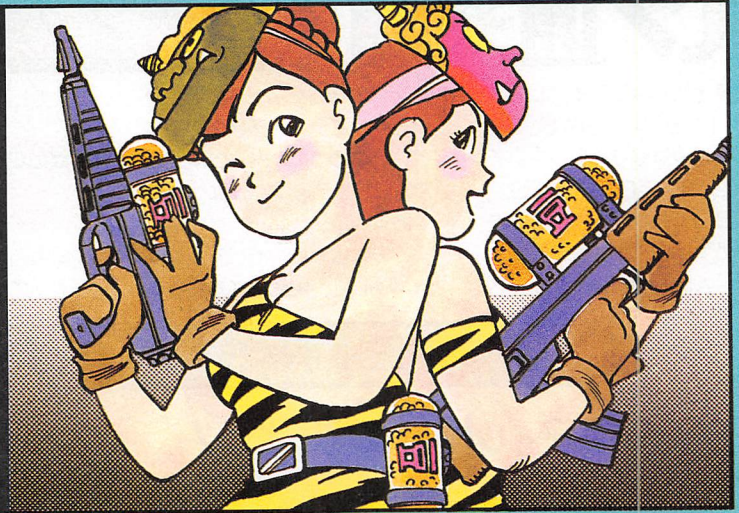
ゲーム十字軍

CONTENTS

今回のプレゼント

今回のプレゼントは、ブランクディスク3枚を死神、もっきん、す〜ぱ〜あめ、NV組謎のMSXユーザー、佐保ゆうまに。賞金を中園義和、丸山晋、岩渕司、平野国昭におくる。

ゲームのぞき穴

ゲームのウル技を紹介するコーナー。TAKERUで復活したソフトのウル技もフォローしてます。

前号「ウワサの真偽」で紹介した『魔法使いウィズ』の無敵&ラウンドセレクト(最初のタイトルで1コン右)だけれど、DOS2だとダメで、DOS1なら実行可能であることが判明。しかしパワーアップ技はROM版専用だったみたいだ。無敵技の第一発見者、大阪府・す〜ぱ〜あめと、真偽をくわしく証明してくれた宮城県・NV組謎のMSXユーザーに賞品を贈る。

TAKERUいろいろ

★名作を再び紹介

過去の名作がTAKERUで復活したので裏技も復活します。

(群馬県／もっきん・17歳)

☆なかなかタイムリーにハガキが送られてきたので、思い切って紹介する。でも以後同様のことをやってももう採用しないよ。

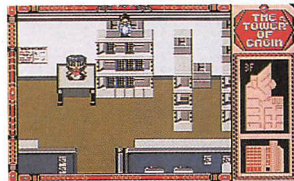
ザ・タワー(?)オブ・キャビン

★イッキに後半へ

キャビンの塔の3階で、デバッグモードを使い、「じゆういどうON」にします(背景に関係なく移動が可能になる)。そして、フレイ人形のとなりの本棚の中央に後ろからぶつかると、なんとキャビンの塔が乗っ取られてしまいます。

(東京都／死神・13歳)

☆デバッグモードを知らない人のためにやりかたを説明。PAUSEの文字が表示中、上右下左の順にカーソルキーを入力して最後に決定キーを押す。

さて、このウル技についてだけど、この「乗っ取り」はミニゲームやドキュメントをすべて発見したときに起きるイベントで、このゲームのクライマックスとなるできごと。このウル技は一度クリアしてからでもできる(また乗っ取られる。なんかマヌケだ)ウル技なので、できれば一度クリアしてからやってみたほうがいいと思うよ。

↑画面上中央をよく見てほしい。主人公が顔を出しているこの辺から前進する

↑すると、普通にやれば別の場所で起きるはずのイベントが突然発生してしまう

過去の名作がTAKERUで復活したので裏技も復活します。
ラプラスの魔　ESCキーを押しながら立ちあげるとグラフィックと音楽のテストモード
アンデッドライン　?箱に当てる弾の数によって中身が分かる。1回傷薬、2回・魔薬、いか無敵薬、ダイナマイト、1UPハート、毒薬、パワーアップパネル。
サイコワールド　ゲーム開始後、F4キーを押す度にルシアのモードが変わる。パワーモードで0〜9キーを押すと超能力がパワーアップ。エキストラモードでF5キーを押すと・・・・。
サーク　フレイを助けた後、彼女を背負ったままエリスの家に行くとエリスが怒る。
アレスタ2　エリア4・8のボスを倒した後「デモディスクを・・・」の画面になったらセレクトキーを押すとデモが文章に成る。
ルーンワース　スタートディスクからAディスクに入れ替えたらカーソルキー全部とリターンキーを押し続けるとPSGモード。

パートII

ロードス島戦記　1．キャラクター(ダミー)を作って消す。2．本命のキャラを作る。3．ボーナスポイントをすべて振り分ける。4．カーソルをキャンセルに合わせ、ESCキーを押す。5．ボーナスが増える。3〜5を繰り返せば最強のキャラが出来る。
また、起動時にビープ音の後、SHIFTキーを押して立ちあげ、るとCAPSオンで何処でも移動、かなオンで戦闘結果が選べる。
シュバルツシルト II　エンディングが終わったらESCキー(Bボタン)を押すと音楽が変わる。
ゼオ改は艦隊49隻以下と戦えば全滅しない。
SHIFTキーを押しながらカーソルを押すとカーソル移動速度アップ。
また、TURNが0の時、「処理コマンド」を選び「処理終了」の下にカーソルを合わせて実行するとパスワードモード。以下パスワード。

KNMSC　資金、資源が9999に成り、F3型戦艦が造れる。
PDMAX　主星のPDが最大に成る。
SVSOO　SVが500に成る。
DRILL　全4艦隊の能力が最大に成る。
BONUS　資金、資源が最大に成る。
STOCK　2無所属艦隊にNT分の戦艦がSV分配備される。
TYPEZ　2無所属艦隊に最高級FB型戦艦が配備される。
ALIEN　2無所属艦隊に異星戦艦が配備される。
REMOV　行動済みの艦隊が最行動が出来る。
STEPS　STEPが20に成る。
ATOMB　自爆。
銀河英雄伝説　一人用で遊び、ターンの命令を出してから実行前にセーブ。コマンドでゲーム終了。今度はリッセトせずに先ほどのプレー時の敵側の命令でフェイスに成ったらさっきと別の場所にセーブ。そして、最初のセーブデータをロードするとそのターンだけで敵側ニ命令を出せる。キャンペーンモードでこれを繰り返せば楽勝。

通り抜けできます

ゲームで先に進めなくなってしまったら症状をくわしく書いてQ係へ。それなら解けるぜ、という人はA係へ。Aの採用者には3〜4ヶ月後に賞金が支払われる。

今回は『テセウス』への回答ハガキの投稿者がゼロ。古いゲームの場合はこういうことがあるのだが、そこは全国ン万人のMファン読者、頼むぜ。

ドルアーガの塔

Q フロア17と31の宝箱が出せません。

A 東京都・中園義和

=ドルアーガの塔=
17階 ポーション オブ アンロック
アケードでは『メイジゴーストを5回ワープさせる』でした。が、MSX版は完全に違います。
方法は『かべを3回こわす』です。
31階 パール
アーケードは『1Pボタンを押す』というなめきったものでしたがMSX版は『キーを8回連打する』です。
(RS) 他機種(MSX-FMとか)のやり方もわかりますよ(笑)

↑ドルアーガはシリーズ4作目がスーパーファミコンで登場。もたせるなぁ

サークⅡ

Q 最後のボス、ザム・ゴスペルが倒せません。

A 新潟県・丸山晋

Xak Ⅱ (10-11月号) No.1

A. 僕もこのボスにはだいぶ泣かされたクチですから、その気持ちよくわかります。ホントに強いんですよ、コイツ。
さて、通り抜けですが、残念ながら、安全地帯はありません。レベルも、50ないと、倒せないと思います。
ポイントは、最初に登場するゴスペルとの戦いにおいて、いかにライフを温存するかにあります。
そのためにまず、フォースショットの乱射は避けて下さい。(フォースショット No.2へ

Xak Ⅱ (10-11月号) No.2

を打つ瞬間は防御力が極端に低く、その時敵弾に当たったりすると、大ダメージになってしまいます)
慎重に1発1発狙いを定めて当てていけば、殆ど無傷で2度目のゴスペルと戦うことができます。
前述したように、2度目のゴスペルとの戦いに安全地帯はありません。しかし今のようにライフがほぼ満タンであれば、敵弾に気をつけるだけで勝つことができると思います。
エンディングまであとわずか。頑張ってください。 No.3へ

Xak Ⅱ (10-11月号) No.3

それでもどうしても勝てないというのなら、もはやデバック・モードしか術はありません。やり方は、ゲーム中に[ESC](ポーズ)、[M]、[I]、[Y]、[U]、[K]、[I]、[SELECT]、[X]、[A]、[K]、[2]と入力。でも、やっぱり自力でクリアして欲しいなぁ。

P.S. XakⅢがやりたーい!

↑このコマンドの入力は、あせらずゆっくりと確実にいれること。あと最後の「2」はテンキーではダメなのだ

←多数のハガキが寄せられた中、特に効果的と思われる攻略法を教えてくれたのは彼だ。ただしできればハガキ一枚でね

A 秋田県・岩渕司

「サークⅡ」の通り抜け。
〜妖魔将軍ザム・ゴスペルの倒し方。〜
合体前…ゴスペルのだす誘導弾はうまく回避するか、盾でうけてダメージを最小限にする。そして、誘導弾にぶつけないようにして、フォースショットを相手にぶつける。フォースショットは後半のために無駄打ちしないようにする。
合体後…本体の中央部分にある玉にフォースショットをぶちこむ。三日月波は左右によけてかわす。回転弾は、円の中心に入るようにしてやりすごす。3×2の誘導弾は、左右に大きくまわりこむようにして回避する。これら3攻撃パターンの合間をうまくぬって攻撃する。約30発もぶちこめればOk。なお、合体後はだまっていても体力が徐々に減っていくので、前半戦の時にはあまりダメージをうけないようにして(ノーダメージが理想)、そしてマジックポイントも無駄づかいしないようにすると、倒すことができる。
P.S. たぶん安全地帯はないと思うので、正攻法でがんばろう。 (岩)

↑1枚のハガキではもっとも充実した攻略法であるということで、もうひとつ採用。丸山クンのでダメな人はこちらをどうぞ

かーばんくるぴ

Q 20面が解けません。(『DS24』に収録のゲーム)

A 愛媛県・平野国昭

カーバンクルぴ 20面の解き方
上から2つめのドアに並べれば後は楽なのでそこまでを図解します。

あとは右から順に取っていきましょう。カーくんは矢印にそって動かせるので、よく見比べながらがんばってください。

←これはハガキを見ただけではイマイチわかりづらいが、画面と照らし合わせていけばすぐに解けるぞ

あじのわたしにきくか

Q 『アルカノイドⅡ』にコンティニューはないのですか?

A ない。でも17面までならラウンドセレクトがある。やりかたは、ゲーム中にESCキーかTABキーを押すだけ。それぞれ次のR面L面へ飛ぶぞ。

Q 『中華大仙』の隠しコマンドを教えてください。

A ゲーム中にESCキーでポーズをかけてからF7キーを押す。その後以下のキーを押す……A=空中前方弾パワーアップ　B=法術セレクト　C=無敵　D=無敵解除　F=人数増加　M=面の最初に戻る　BSキー=面クリア。リターンキーでゲーム再開。
というわけでまた次号。

↑もとはタイトーのアーケード「中華大仙」。無敵になっているのがわかるかな?

教えてください

☆最近思うのだが、もう少し悩んでみてからQ係に投稿してみないか?　あまりにかんたんなところでツマっている場合、このくらいは自力でクリアしてほしい、という気持ちをこめてボツにしているハガキが結構多い。とくに『ブライ下巻完結編』は誌面であれだけくわしくやったばかりなのに、質問も意外と多いので担当だったささやは泣いている。

Q 『クリムゾン』でつまっています。「ラプノスの正義、ゴライアの力」と「クリムゾンを倒すための装備」のあるところがわかりません。

(神奈川県／吉田儀人・?歳)

☆ささやも昔ツマったらしいぞ。

Q 『ラプラスの魔』で3階のドクロの騎士が倒せません。なにかアイテムが必要だといいますが、そのアイテムもわかりません。2階の謎かけをほおりだしたのがいけなかったのでしょうか(召使の頭と大男の謎は解いた)。

(東京都／ローモン・?歳)

Q 『リバイバー』でクリスタルロッドをつくったあと、4つの洞くつのところがわかりません。気になって受験勉強ができないのです。おかげで3年前は失敗したんです。

(大阪府／辻川進・15歳)

☆今年には間にあわなかったけど、大丈夫だったかな?

Q 『アグニの石』で書斎にある金庫の開けかたがわかりません。メモの意味もわかりません。

(佐賀県／松雪寿浩・20歳)
(愛知県／久原雅彦・?歳)

Q 『宝玉戦記ライディル』です。今、レベル9で、宝玉は8つすべてそろっていて、あと魔法陣が通りこせません。

(兵庫県／田形紘史・14歳)

☆A係のしめ切りは2月8日。前々号で募集した『テセウス』13面の解法はずーっと待ってます。

↑『ラプラスの魔』はクトゥルフ神話を題材にした異色RPG。安田均原作

新コーナータイトル未定

バッドエンド　ルーシャオの冒険はかなり評価されていたようだが、バッドエンド(ここではリンが焼き殺される選択)になった人間としてはいただけない。大体バッドエンドのくせしてちゃんと第2話につづいてしまうとは。解いた後1週間は寝つかれなかった。今でも思い出すだけで内臓がすーっとするような不快感にさいなまれる。シナリオライターとして、ああいう場合は主人公のみが死ぬべきだと思っている。言っておくが、もしリンが少年でもぼくは同じ感じを受けるだろう。(兵庫県／MIPS・?歳)☆あれを書いたのは十字軍の担当でもある私、YADAYOだ。2回目以降はおさだが書いているからそういう物騒な話はない(と思う)ので安心してくれ。ちぇ。

MSXファン ★コミュニケーション・ランド★ Vol.5
COMMUNICATION LAND

手のひらで、そっと姿をかえてしまう粉雪。白銀へ吸い込まれそうになる心。冬本番。春の息吹はキミの心と同じで、まだ遠い……。　ささや

やってまいりましたコミュランです。どこか、なにか変化に気づきませんか？　わからないかなあ、(仮称)がないでしょ。そうです、「ガマック！」が正式名称に決定しました。ただそれだけです。ハイ。

その、ガマック！の締切りをほとんどの人が守ってくれた。北海道や九州、沖縄の人はツライかもしれないけれど、がんばって投稿してくれ。

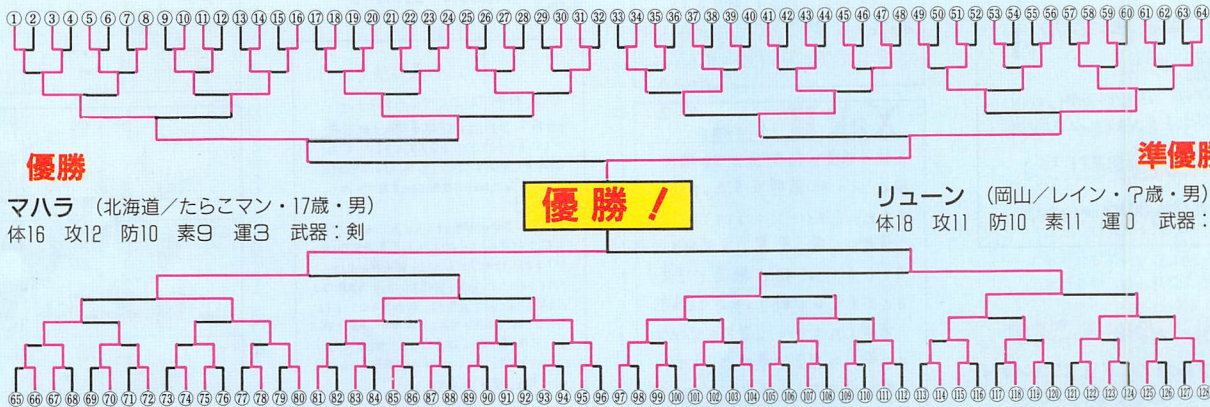
これから受験生は修羅場を迎えるこの時期、息抜きはMファンかな？　ほかのみんなもなにかと忙しい毎日を送っているんだろうな。こういうときって投稿が減っちゃうんだよね。ま、しょうがないけどねぇ、さみしいなあ。

第4回読者参加企画　対戦型トーナメントゲーム ガマック！

応募総数433通。うち無効票はたったの17通。前回と較べるまでもなく激減した。

これだけＩＤ取得者が増えてくると、予選で取得者同士の対戦も増えてきた。本戦でも同様の現象は起きている。大会もやっと4回目。すでに50人以上のＩＤ取得者が誕生しているわけだ。単純な競争率は4倍にも満たないなかで、ＩＤ取得者の割合がかなり大きくなってきた証拠だろう。

そのＩＤ取得までの倍率だって30倍程度。これはかなり低い倍率ではないだろうか。しかし、2回以上入賞した人は、ほんのわずかしかいない。

No.	体	攻	防	素	運	武器
14	体20	攻11	防8	素13	運0	剣
115	体14	攻14	防10	素12	運0	剣
3	体17	攻9	防11	素12	運1	剣
43	体15	攻13	防10	素12	運0	素手
83	体19	攻9	防8	素14	運0	剣
97	体18	攻10	防10	素12	運0	斧

トーナメント進出者

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
1	北海道	たらこマン	マハラ	58
2	岡山	レイン	リューン	80
3	秋田	ヨシ	ズッコン	14
3	福岡	桑野好史	虚無	115
5	東京	川平修	トリミング	20
5	東京	小赤竜	とびなめくん	43
5	埼玉	小熊智久	バリミーナ	83
5	秋田	熊谷純一	レインボール	97
9	兵庫	岸辺雄々	ティオ	3
9	愛知	平野努	オスカー・アスト	25
9	和歌山	塩見芳行	ライオン仮面	37
9	東京	佐久間政和	ぴゅうたJr.	51
9	愛知	鬼頭良	リセット流地雷也	67
9	愛媛	瀬尾睦月	ラエリア	95
9	神奈川	石川雅之様の	八百屋河馬雅之	107
9	青森	堀米克彦	のんじろう	122
17	石川	藤掛貴由	田渕勝弘	5
17	大阪	窩闊田裕平	うりほー和泉	10
17	兵庫	ろっくかっと	電石の優者ろっく	24
17	和歌山	前田真友子	テレビオレンジ	31
17	福島	佐藤尚樹	タックコンウ	34
17	宮崎	松尾荘紘	サード	47
17	千葉	えっぐ	祇園精舎	56
17	群馬	シェーファー	ヒューム・シーダ	64
17	神奈川	田中倫太郎	コロンブスの卵の	70
17	神奈川	和式便所	和式便所ＦＸ	75
17	埼玉	竹下哲朗	レイズナー	87
17	香川	横山宏行	レクイム	89
17	愛知	タムローン	ガイドマン	101
17	鹿児島	下石奈津子	ひぼぐりばす	111
17	埼玉	天神北斗	平成の格闘王	118
17	山梨	斉藤作也	飛翔龍王丸	128

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
33	東京	高橋良太	世界征服兄弟・兄	1
33	神奈川	安倍満	かかし１５１８	8
33	岩手	歩く蓄音機	音響戦死えすぴい	11
33	埼玉	石井純一	北斗前鬼	16
33	静岡	極悪人	消費税アップ	18
33	静岡	冨永真奈央	クアール	22
33	愛知	森田利隆	ポパイ	27
33	滋賀	長瀬勝俊	ビクトル	30
33	富山	国沢晃	二条良基	35
33	神奈川	いっぺ	アーシュ	39
33	静岡	竹世	葉月緑羽	41
33	和歌山	前田祐志	ぽち	45
33	北海道	白いコボルド	ネイ・アトラス	49
33	北海道	M・ダブリン	ミーア・シルナ	53
33	鹿児島	白沢守	バイキーン	59
33	神奈川	瀬川誠実	カイト・レイアス	61
33	大阪	竹村宗典	クレア＝ラピッド	66
33	和歌山	玉置直人	キャプテンナオト	72
33	愛知	佐波健太郎	ライオス	74
33	東京	山崎花衣文円	かべあり	78
33	秋田	小松真也	村一番	81
33	大阪	徒手空拳	エジプトロボ	85
33	奈良	宝来成隆	ジュビロ磐田	91
33	東京	石川陽良	ヒッフ	93
33	東京	栗元隆広	ポン太	99
33	神奈川	須田浩友	ばあさあ蚊痛	104
33	群馬	中川竜太	ラグナ	105
33	山形	柴田伸一	ヤクイチドラ12	109
33	岩手	無条院露之丞	日下Ver.1.0	114
33	東京	シルフ	ソルシア	119
33	岐阜	呉一郎	呉一郎	123
33	大阪	沖本啓一	ピラフ・キング	125

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
65	埼玉	山下大輔	黒子だ居る	2
65	埼玉	ほえほえ中康	ズーマイレ	4
65	宮城	森雅洋	カーリー	6
65	和歌山	飯島嘉隆	クレシェンド	7
65	岐阜	加藤博司	マウマウ	9
65	山口	斉藤隆一	とべとべ１号	12
65	石川	あるす	瞬速君１号	13
65	神奈川	岩下泰之	はえ～男	15
65	東京	山崎幸夫	ミニマニム	17
65	静岡	松本竜彦	金太郎	19
65	東京	こーへー	あすとろ・あくす	21
65	神奈川	辰	かほるちゃん	23
65	山形	半田和巳	大森雲子	26
65	香川	ねことら	アルティック	28
65	愛媛	松本真	ぬふあうえおやゆ	29
65	愛知	三輪朋宏	ティアリーナ	32
65	北海道	フラック	オーク	33
65	埼玉	エムルヌ	ヘレナ	36
65	埼玉	八木原正浩	ブローク・テラ	38
65	栃木	小川智也	クッツ	40
65	宮崎	濱田維斗季	浪漫	42
65	福岡	カンパニー	多目的星人	44
65	静岡	ギタリズム８	トクマショテン	46
65	京都	北村茂勝	オードリー	48
65	東京	沢田和統規	十六夜霞	50
65	東京	水城たま	ルウ・メイリア	52
65	秋田	伊吹憲薫	ホワイト・ミルク	54
65	千葉	守田圭介	ラーディス・ゴッ	55
65	福岡	いすた	トラネコ娘	57
65	奈良	たけのしん	おばばナイト	60
65	鹿児島	樹	ったく	62
65	石川	清水健司	浪人・忠良	63

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
65	静岡	島崎信彦	ガルシス	65
65	佐賀	平野新一	吉野ガリバー	68
65	長崎	平田倫久	ローラ	69
65	千葉	足場雷	ジョー	71
65	三重	中嶋健一郎	パンテオン	73
65	大阪	久保田新	戦士ネス	76
65	京都	段々腹	水戸泉ピン子	77
65	和歌山	ガキ	ファイター	79
65	愛知	田中弘毅	飛龍	82
65	長崎	堀田秀也	Mr.モグ	84
65	大阪	炎狼あきら	ティモーテ	86
65	群馬	渡部克晃	さるさる	88
65	北海道	石井政広	シェラザード	90
65	香川	綾田浩志	バエル	92
65	東京	ペロポンマン	エクセレント	94
65	岩手	小西政樹	砂鬼	96
65	福岡	久留米文明	キンチョールマン	98
65	東京	中山孝広	ソルディス	100
65	福島	今泉あずさ	ファイヤーカッパ	102
65	福岡	中島まさあき	ジル・ビルヌーブ	103
65	愛媛	内升大介	ランバス	106
65	東京	天狼星	ぼこ	108
65	福岡	酒見良軌	ＣＯＤＥ ＣＡＶ	110
65	大阪	久保田篤	へんな石	112
65	奈良	中田武支	アイエン	113
65	福島	小笠原和博	ヒロシ・ハシ本	116
65	大阪	三橋政雄	ケン	117
65	北海道	斉藤大介	炎	120
65	静岡	水谷健一	全経工簿１級	121
65	東京	高橋正実	世界征服兄弟・弟	124
65	神奈川	立川真治	明太仮面	126
65	千葉	佐藤一俊	山田一郎	127

新コーナー タイトル未定

続・Mファンを救う法　①MファンをTAKERUで毎号買えるようにする。②定期購読制にする③アスキーに圧力をかけて『MSXマガジン』を復活させる。また『プログラムポシェット』『MSX応援団』も復活させてライバルに負けないようにがんばる。④MSX4＋一をつくる。⑤MSX関係の広告を出す。（熊本県／KOIU・14歳）★返答①TAKERUより本屋の数のほうが多いぞ。②本屋にそう伝えれば必ず買えるぞ。特典はないけど。③ついでに『電撃MSX』とか『BEEP! MSX』とか創刊すればよい。そういえば『ハイスコア』とか『PIO』とかあったなあ。④『スーパーMSX2』じゃない？　『ストII』の例からいくと。⑤これは24時間体制でお待ちしてます。

ピックアップガマック!

今回はちょっとしたこちらのミスをあやまりたいと思います。いつもトーナメント表と表の両方を掲載していますが、中には双方で順位が食い違ってしまった人がいます。これはこちらの完全なミスです。では、どちらが正しいのかというと、トーナメント表ではなく下の表です。例えば、トーナメント表で入賞していても、下の表では1回戦負けだった場合、結果は1回戦負けということになります。

すでに数人を間違えてしまいましたが、今後は細心の注意を払っていきますので、どうかお許しください。

今回の「わび・さび賞」。なんともいえないこの風流な絵柄はいい（茨城／盛中智裕・？歳・男）

確かにガンダムのディフォルメでこういうのがあった（大阪／渡邊擁・20歳・男）

こんな小さい子が戦っているなんて……。幼く見えるだけ？（今回17位・111番）

斧を武器にしている女の子もめずらしい。とても貴族のお嬢様には……。（佐賀／さむらい・19歳・男）

大会内容

「ガマック!」とは読者から送ってもらったパラメータをもとに、編集部で作ったプログラムで対戦し、どちらかの体力がゼロになるまで勝負するトーナメントゲームのことである。

●試合開始早々にリューンの連続攻撃が炸裂した。これをなんとかしのいでマハラが反撃。軽傷ながら確実にダメージを与えた。一進一退を繰り返して、両者のダメージが徐々に大きなものになっていく。この時点ではマハラが体力的に形勢不利であった。マハラの攻撃をリューンがかわす機会が多いためだ。ここまで互いに多大なダメージを与える決定的な攻撃がなかった。終盤にしてリューンが仕掛ける。これをマハラがかわしカウンターでクリティカルヒットをリューンに与えると、長い勝負に決着がついた。

■ライセンスIDの発行

取得したIDは以後、永久に使用することができ、以後ID所有者は基本値50にボーナスポイントを加算した値でキャラを作れるようになる。複数取得した場合はすべてのIDをハガキに明記し、そのボーナスポイントを加算して使用することができる。ただし、作れるキャラはひとり1キャラだけ。ボーナスポイントは1位・5P、2位・4P、3位・3P、5位・2P、9位・1P：17位以下はなし。IDはG23のあとに順位、番号をつければよい。例：1位のたらこマンくんならG230158。9位の堀米くんならG2309122という具合だ。これを書き忘れないように。

■大会規定

①決勝トーナメント出場者128名を決めるのも対戦。例：300人の参加者がいたら、ランダム対戦で150人にし、次の対戦で75人にする。まず75人が決定。負けた75人で対戦をする、というようにハンパはシードしながら最後の1人まで対戦を繰り返し、決勝トーナメント出場者を決定する。

②参加者は1人につき1キャラしか応募してはいけない。

③IDがある人は必ず書くこと。書いてない場合で、基本値50を上回る場合は無効とする。

■参加方法

基本値50を体力・攻撃力・防御力・素早さ・運のパラメータにふりわける。この順で書くように。体力だけは最低1にすること。攻撃特性を変える攻撃手段は命中率アップ・攻撃力ダウンの素手、その正反対の斧、中間特性の剣からひとつ選ぶ。パラメータと攻撃手段、キャラの名前をわかりやすく必ずハガキに書き、「ガマック!」係まで送ること。しめ切りをすぎたら無効。

最近はカラフルで見やすいハガキが増えてきています。この調子でガンガン応募してください。しかし、中にはとてもじゃありませんが、読み取ることができないようなハガキもあります。今回は無効票が少なかったですが、締め切りをすぎて届いたものよりも、攻撃手段を書いてない人が多かったです。

ちなみに、無効票はこの原稿を書いている時点での話です。じつは、この原稿を書き終わったあとにもハガキが届いてくるのです。その数は含まれていませんので、さらに多くなるのです。また、連続して送ってくる人とそうでない人がいます。ID取得者も全員応募してきていませんよ。今回はかなり女性のオーナーが増えましたね。

おかしすぎる！　仕事人にはとても見えないぞ（宮城／佐藤勘太郎・19歳・男）

もちろん推薦者はシゲル。さてはねらったな？（京都／のび太くん・15歳・男）

新コーナー タイトル未定

常連って　自己満足して送る投稿者が激増している。調子こいて変化のない絵を送って載っている常連とか、それを載せるのが読者を喜ばせると勘違いしている編集アシスタントがいる。こいつらがいる限りMSX・FANの質自体が落ちてくると思う。常連投稿者の本当の「面白い」所があれば、私はそれでいいんですけどね。（宮城県／ないと☆ほ〜く・？歳）☆これってもろにイラストコーナーへの非難だろうな〜。それともひがみか？　でもイラストはみんなで選んでいるし、同じ人ならタッチが似るのはしょうがないと思うのだが。開設以来大人気のコシュラン。面白くなけりゃ絶対載らない。人のふり見てわがふり直せ。

もう ちょっと

イラストコーナー お題「バレンタイン」&アレにひとこと（ディーヴァのフォロー）

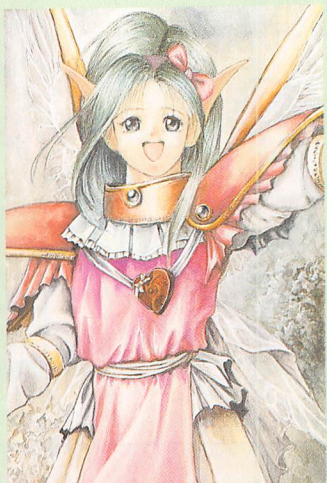
イラストコーナーは常連の独壇場となってしまった。最近は常連以外の投稿が少ない。松尾くんのような新規参入者が、いきなり常連になることだってありうるのだ。田中くんのように抜群のアイデアで勝負するのも手だよ。そこで、イラストの題材は好きなものを描いてくれていいことにしよう。もともとないに等しい状態だったけど。そして今回から次々回のお題も決めておくので、じっくりと時間をかけて描いてくれ。

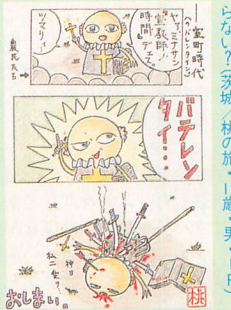
『ディーヴァ』に対する質問が多数見受けられるので、アレにひとことでかんたんだけど、フォローしておいた。

次号（3月8日発売）のお題「別れと出会い」
次々号（5月8日発売）のお題「雨…」

……………何かコメントがほしいって？ 絶妙すぎる！ 何もいえないっス（岐阜／田中将司・20歳・男・3P）

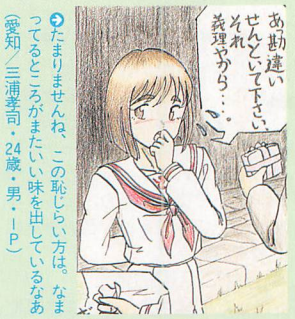
今回の一等賞

「完全自殺マニュアル（太田出版刊）」を読んでパワーアップか？ たいそうでかいチョコでんな（愛知／かたねゆう・19歳・女・2P）

着色の腕もかなりのもの。ただ、頭のバランスに少々難ありかな。ガンバレ、キミのファンは多いぞ!?（愛知／松尾峰昇・17歳・男・2P）

バレンタイン前夜にあわてた経験があるのかな？ 砂糖とコカインは間違えたらエライことだぞ（神奈川／森本蘭・17歳・女・1P）

バテレンとは宣教師のこと。これで外国語が苦手な人でもわかるだろう。これでもわからない？（茨城／桃の旅・19歳・男・1P）

手作りのケーキかあ、食べたいな。ボクにも作ってくれ〜！（福島／魔幻遠憑・17歳・女・1P）

きっとお嫁にいってもくれるんじゃないかな？ やさしい娘だよ（福岡／橘激月・21歳・女・1P）

どうもどっかで見たことある女の子だなあと思ったら、93年2月号の表紙を参考にしたんだね（東京／とりボール・16歳・女・1P）

たまりませんね、この恥じらい方は。なまってるところがまたいい味を出しているなあ（愛知／三浦孝司・24歳・男・1P）

ディーヴァのフォロー

『ディーヴァ』の反響はものすごく、本誌の攻略は不十分なところがあり、質問やさらなる攻略を望むハガキが目立った。

最大の難関は惑星戦だろう。これは誰もがどうにかならないかと思っているのだ。だけど、こればかりはどうしようもないのよ。

前号で載せたウォーデータを入力し、ゲストで戦う方法を取りつつ、投資で収入を増やす。ひとりでやるときの究極の技といえば、ジョイスティックを使って必ずゲストで攻め込み、それを足でコントロールし弾だけを撃ち、もう片方はまともに戦うというもの。これをマスターせよ。あと、レーザーを使えるようにしておくこと。

当然、上記の方法以外にだって、いろいろコツがあるはず。それをみんなから募集することにする。また、ゲームの疑問、質問も同時募集だ。次号ですぐ答えるために、締め切りは1月21日編集部着にする。「ディーヴァのあちょ〜」係に。ついでに「覇邪の封印」も同様に募集しちまおう。これは「ハジャであちゃ〜」係まで。

おハガキくださ〜い！

次号に掲載できる作品は、基本的に発売月の20日前後に届いたものまでが対象になる。1月は21日編集部着だ。作品はしめ切りをすぎて届いた場合、次々号採用対象にとする。住所（〒も）・氏名・年齢・学年（職業）・性別を投稿者がどんな人かを少しでも知ってもらうために、必ず書いてほしい。ペンネームは英文じゃない簡潔なもののみ有効（ガマックを除く）

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「コミュランそれぞれ○×のコーナー」係

大阪／赤坂和俊・20歳・男
※それは……

東京／水城たま・18歳・女
※かわいい

宮城／綴喜終・20歳・女
※お題は？

愛媛／瀬尾睦月・17歳・女
※おいしそ♡

新潟／原真紀・18歳・男
※ドキドキ！

茨城／人魂・19歳・男
※ちょうだい

神奈川／辰・17歳・男
※桃色くつ下

ゲーム私説博物誌

MSXのゲームソフトについて読者のみなさまがハガキにより論じてしまうコーナー、なのだがもうすぐTAKERUソフトの紹介スペースになる、らしい

今回は再び読者の投稿の自由部門を少し紹介した。ほんとはもっとイカしたハガキもきているのだが、あまりにも古いゲームのため編集部にもソフトがなくて、確認できないんだ。

『スターコマンド』(『スタートレック』もどきシュミレーション)の長沢太郎、『スーパーピエロ』(ユニバーサルの『ミスタードゥ』シリーズ第4弾の移植)の小野要一、『ジュノファースト』(コナミが移植、ソニー販売)の泉浩三、すまぬ。

サ ー ク

マイクロキャビン1989年の作品。PC−98&88SR版が先に出されたアクションRPGの移植で、シリーズ化された人気作品なのは衆知の通りである。MSX版は、入社したての末永仁志氏の思い入れにより、グラフィック面にアレンジが見られる。

ファルコムの「イース」とちがって剣をふらないと敵を倒せないのがクセモノ

キャビンファンはコレで倍増した?

『サーク』はVRシステムが当時のウリだが、みんなの心に残ったのは別の部分にあったよう。一番指摘の多いのが音楽。「音楽がかっこいい/ 完成されている/ 映画的/ 一番好きなのは、オープニングのサークロゴ登場の曲。9小節しかありませんがシンプルでかつ重みと深みを感じさせ、私の冒険心をかきたてました。今でもよく頭の中でこの曲が響くことがあります」(香川県/良)など、音の良さはMSXで1番のメーカーとなった。また「おかげでグラフィックを見る目が肥えたと思います」(岡山県/池田和麿)というていねいなグラフィックのファン、キャラの末永仁志ファンももちろん多い。

いわゆる良いゲームを語るとき、見ためよりも中身が大事だとよくいわれる。ところが『サーク』には、むしろそれ以外のところに支持が高い(もちろん演出、技術だって素晴らしかったのだけれど)。これは、「ぼくらユーザーをとりこにするおいしいツボをついている」(埼玉県/碧い瞳のREX)このゲームが、映画のように総合的な芸術的味わいを持っていたからこそ集まった支持のカタチなのかもしれない。というのはホメすぎかな?

MSXユーザーにサークファンが多い理由は末永仁志さんのグラフィックの影響か

サーカスチャーリー

コナミ1984年の作品。アーケード版の移植。「未だに私はこのゲームの1面で死んでしまうことがよくある。最近の、暗記してしまえばこっちのものというアクションではないからだ。なんせジャンプだけなんで、集中してなきゃすぐにタイミングをまちがえてやられてしまう。各面で新しいことをさせてくれるから、同じジャンプでも新鮮でいい」(大阪府/イベント王西川)アーケード版と音楽が違うのが非常に残念だった。

5つ(アーケード版は6つ)の曲芸をジャンプだけでこなしていくピエロの活躍

天才!ラビアン大奮戦

1986年ソフトプロ制作、東芝EMI販売の作品。主人公ラビアンが、数画面下にいる船に荷物を落としていくアクションパズル。「基本はいたってシンプル。しかし奥深い得点システムを知ってしまったらもうこのゲームのとりこ。『敵をかわして荷物を落とす』作業がここまであつくなるなんて。まさにアイデアの勝利。ファンダムに通じるものがある。ごちゃごちゃいわずにやってみなさい」(大阪府/鈴見咲君高)

当時は、レンガとハシゴとモンスターの登場するゲーム画面が多い気がする

ガリウスの迷宮

コナミ1987年の作品。『魔城伝説』の続編だが、これはアクションRPG。「特徴は、どでかいガリウスの迷宮が1つあり、その中にワールドというステージが点在していることでしょう。各ワールドにはクリアに必要なアイテムが隠されているのですが、抽象的なヒントがあったりして、多少考えたり、歩きまわればちゃんとわかるようになっているのがいい」(愛知県/山田進太郎)当時コナミは何を作らせてもうまかった。ちなみに主人公ポポロンは『シャロム』『パロディウス』などにも登場。

1作目はポーズすると寝てしまったが、2作目のコレはトイレ休憩になる

次々号よりまた変わります

いよいよ投稿数が少なく、応募内容を読んでもゲームの説明しかしていなかったりするので、このコーナーはさらに路線変更を余儀なくされた。具体的にはTAKERUで復活したゲームを紹介するコーナーにするつもり。ただしこれまで通り読者のみんなにレビューさせるのか、編集部で紹介してしまうのか、どちらに力点をおこうか決めかねているので、とりあえず今回は読者募集を続ける。お題はTAKERUで再販されたソフトについて書いてくれ(2月8日しめ切り)。抽選で1名にマイクロキャビンの『ファイナルファンタジー』をプレゼントする。今号のプレゼント当選者は良、碧い瞳のREX、秋田県の小原由裕、千葉県の飯島信隆に『激ペナ』を贈る。

●今回のプレゼント

あのFFの1作目をキャビンが移植。音楽がFM音源なのですごくイイ。それ以外は……

『メルヘンヴェール』はファミコンも含め各機種で移植され、ユーザーからいろんな意味で大反響だった(北海道/新居智之・20歳)

欄外ウル技博物誌

『サーク』。①隠しメニュー。メニューのロードの下にカーソルを合わせ、ジョイパッドのBボタンを押しながら上上下下右左右左Aと入力。②お金いっぱい。ニーメイに500Gあげるときに持ち金を499にしておく。③100回技。レイチルから薬のお礼を100回聞く。もしくはユーイにお兄さんの伝言を伝えてから100回会話する。またレイチルの父に「はやく行け!!」と100回聞く。すると何かが起きる。④隠しゲーム。ディスク3をBASICでRUN"OMAKE.BAS"。『ガリウスの迷宮』①スロット2に『魔城伝説』か『Qバート』をいれる。②コンティニュー。スタート時にF2キーでポーズし、ZEUSと入力。③パスワード技。「I LOVE NORIKO」と入れる(スペース不要)。しかしこの名前は……。

お題は「き」だった。●金髪に 違和感ただようミュージカルセーラームーン観に行ってない（京都府／NV組PP－M・19歳）☆とにかくアレは悪夢だと思う。●期待して2カ月まって買うMファン始めに読むのは次号の予告（栃木県／チョンソン小川・18歳）☆ははは…年内は大丈夫だと思うけど。●98が欲しいと思う私だが俺の愛機がそれを許さん（北海道／SHA。ME・18歳）☆浮気しちゃいやっ。●きつね目の男が消えて久しいがお前は消えるなMSX（兵庫県／石野泰俊・20歳）☆ユーザーが使いつづける限り消えないのさ。次回は「た」「だ」で始まる歌を詠んでね。しめ切りは2月8日（必着）。イラストは佐保ゆうま。

桃色図鑑　和服美人を探せ

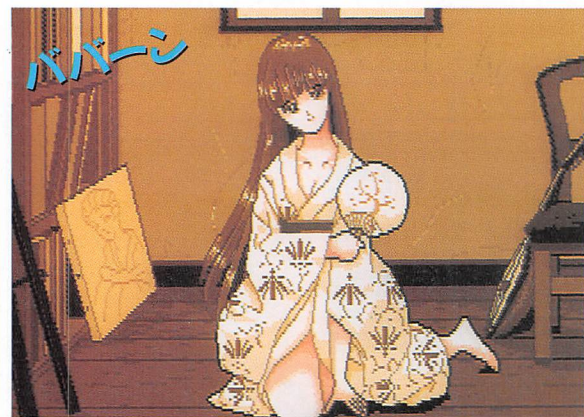
日本が西洋的になってしまった現在、和服を目にすることは少ない。果たしてゲームでは…？

正月から春先にかけては和服のシーズン。この時期にはとかく和服姿を見る機会が少なくなった昨今、初詣に始まって成人式、卒業式…と、ちらほらではあるけれども街中で目にすることができる。やはり和服は日本の民族衣装であり、日本の心。たまには着てみたいもの。ましてや和服が似合う大和撫子（やまとなでしこ、ね）がいれば、場がなごむこと疑いなし…。ということで、今回の「桃色図鑑」は「和服が登場するゲーム」がテーマだ。新年を迎えるにあたり、「日本の心」を考えてみたい。

和服といえば、まずコレでしょう

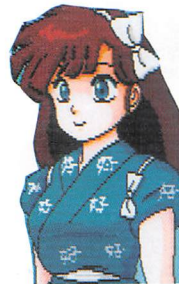
まずユーザーの間でも人気があり、和服が登場するゲームとしてあげられるのが『夢二・浅草奇譚』だろうか。時代が時代だけにゲーム全面で和服を鑑賞することができる。「華やかさナンバー1」といえば、下で紹介している写真の花魁（おいらん、だよ）で異論はないだろう。外国人（特に欧米人か？）が見れば「オー、ゲイシャガール〃」などと興奮することはまちがいないだろう。それに対し、一番下の写真は着ているものは普通の浴衣。だが、そのポーズに外国人ならずとも「オー〃」と叫んでしまうシロモノなのだ。

いきなり何だけど、このおばあちゃんも和服が似合うりっぱな大和撫子

「花魁」といえば高級遊女である。だが遊女とはいえ、その誇りは非常に高い。その誇りを感じさせる画面だ

浴衣姿というものは、なぜこうも色気があるのだろうか？普通の少女も浴衣で妖女に変身する

探すとまだまだあるもので…

『夢二〜』は時代が時代なので和服がバンバン登場するのは当然。で、時代に関係なく（必然性はないのに？）和服のキャラクタが登場するゲームをチェックしてみた。すると、これが少ない。思った以上に少ない。脱衣系の麻雀ゲームがさほど発売されていないからなのかもしれない。残念だ。

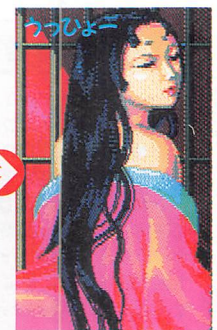
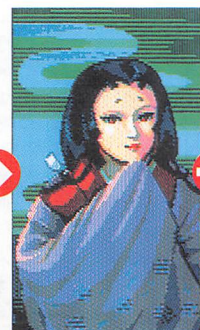
『龍の花園』より。思ったより和服が登場するシーンは少ない。この場面を見たことない人もいるのでは？

『らんま½』の右京。彼女が着ているのは居酒屋のネエチャンといった感じの浴衣

『制覇』からの画面。麻雀のゲームならではといった感じのグラフィック。もちろんこれだけでは終わらない…

「光栄モノ」は和服の宝庫か!?

時代物の老舗ともいうべき光栄のゲームをチェックだ。『信長』シリーズはもちろん和服は登場するが、そこは男の世界。それに関しては後述。ここでは『ジンギスカン』のシリーズを紹介する。ここの和服は十二単（じゅうにひとえ）。近ごろはまずお目にかかることはないが、日本の宮廷の華といえるだろう。

『蒼き狼〜』の北条政子。自慢の十二単がいまひとつ見えにくいのが残念だ

そして『元朝秘史』の八条。笑顔がかわいいが、怒りを買うと収拾がつかなくなる

オルド成功に至るまでの過程。十二単を解いていく様は、さぞかし味わい深いものだろう

このゲームでは大半が和服だ

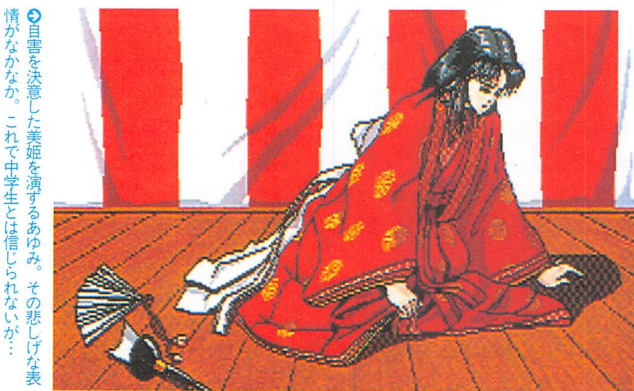
ゲームで和服は時代物でしか登場できないのか？　と、思いきやそうでもない。『美姫』がそれ。ただ物語の大半は和服しかない時代で進んでいくが。物語は中学生が卒業行事に民話をもとにした神楽を奉納するところから始まる。が、タイムスリップでその民話の時代へ…、というアドベンチャー。テンポがいいので和服の鑑賞にはグッド。

↩主人公・あゆみが舞を舞うシーン。あどけない表情が、また一興といえる

↩あゆみの親友・楓。彼女と同名のそっくりさんも出現する

↑民話で語り継がれている「美姫」。民話では悲劇のヒロインだったが…

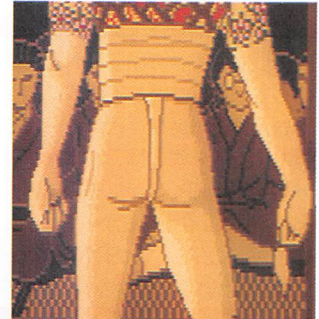
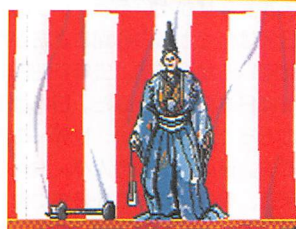
↩このときまだ彼女は、これから自分の身に降りかかる不思議な体験の予感すらなかっただろう

↩現代の楓のそっくりさんの楓。現代の楓の先祖だ、という話もあるが結構ややこしい

➔自害を決意した美姫を演ずるあゆみ。その悲しげな表情がなかなか。これで中学生とは信じられないが…

モチロン男も和服を着る

男も和服を着る。鎧・兜の類を含めれば、前述の『信長』シリーズを筆頭に多数のゲームがある。だが、その手の無骨なグラフィックはこのコーナーには少々不似合いだ。ここではあくまで「服」ということにこだわってみたい。その中で「シブイ」のひとことに尽きるのは『信長の野望　武将風雲録』のオープニングでの信長の舞いだろう。これはその手の趣味がなくても見とれてしまうシロモノ。この舞いの向こうに「戦国」というハードな時代を感じてしまう、と言ったら言いすぎか。

↑衣服ではないが「フンドシ」姿というのも「和風」を感じるアイテム

➔それにしても、妙にウサン臭さを感じさせるオッサンだな

↑烏帽子をつけた男。これは『美姫』の神楽の舞台からの1シーン

↑忍者が着そうな衣装を着た男とお姫さま風の女。さてこの2人は誰か？

↑裃(かみしも)を着て舞う信長。舞は「敦盛」か。これぞダンディズムというやつだろう

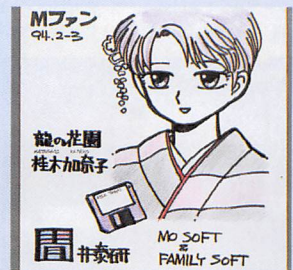
アノ人の色紙プレゼント

今回のプレゼントは、ファミリーソフトの『龍の花園』作者、青井泰研さんのサイン色紙だ！

青井さんはこれまで『龍の花園』や『MSXトレイン』などを開発してきた人。そのMSXにおける愛情はすさまじく、現在も数本のMSX専用ソフトを構想中だ。また美少女マンガ家としても活躍中で、この色紙はMSXファン読者のために特別に描いてもらったものなのだ。

色紙のイラストは『龍の花園』の人気キャラ桜野愛、山田里美、桂木加奈子の3人。彼女たちは『MSXトレイン』のなかの「龍の華」でも活躍中だ。

というわけでこの色紙を3人の読者にプレゼントしてしまう。欲しい色紙のキャラと、『MSXトレイン』でこんなゲームがやってみたいという希望があれば書いて「桃色図鑑・牧場主は鉄道王」係まで。しめ切りは2月8日。

↩『龍の花園』より。MSXおたくの加奈子さんはSTユーザー

↑コレが賞品。山田さんと愛ちゃんの着物姿のものもある。どれも超貴重品

大募集　投稿

①ゲームのぞき穴→ウル技はここへ。②通り抜けできます→ゲームで行きづまったら「Q」係、その解答は「A」係へ。③コミュニケーション・ランド→ガマック！　そして、アレにひとこと、イラストはココへ。しめ切りが早いから気をつけてね。④ゲーム私説博物誌→TAKERUソフトについて語る。⑤歌を詠む会→五・七・五・七・七の和歌を詠む。お題イラストも募集中。⑥新コーナータイトル未定→欄外何でもアリ。採用者のうち①はソフトかブランクディスク、②の「A」には賞金、③はポイントに応じて図書券など、④の一部にはソフト、⑤のお題イラストにはディスクをプレゼントする。あて先は〒105東京都港区新橋4－10－7　T－M　MSX・FAN編集部ゲーム十字軍それぞれのコーナー係まで。

いつも世界中のMSX情報を募集しているMファン国際課に、さいきんも、一時期ほどのペースではないが、外国のMSXユーザーから手紙が届く。が、その内容は「ファルコムやコナミから新ゲームは出ないの?」、「MSXの新ハードは?」というものが多い。世界中のユーザーがMSXの将来について考え、やはり日本のメーカーにいちばん期待しているということだろうか。そんなわけで、さいきんちょっと国際課への手紙は元気がない。海外からも国内からも、もっとコクサイカに関する意見質問体験記などをガンガン送ってほしい。

今回紹介するスイスのステファン・マウリスくんもそのようなちょっと心配なMSXユーザーのひとり。彼は93年4-5月号にも登場したので、覚えている人も多いだろう。MSXをかかえた姿があまりにインパクトが強かったので、過去のMファンを調べて「えっ、もう1年も前なの!?」と思ってしまったくらいだ。

そして、もうひとつ、オランダのサークルMSX-ENGINE発行のディスクマガジン『DRAGON DISK』の、10～12号を一気に紹介する。

スイスのMSX青年ふたたび

封筒の中には、下のような写真と、『Swiss Demo』と書かれたディスク、そして英語の手紙が入っていた。手紙の内容は……、

⚜

こんにちは。4-5月号の国際化で手紙を紹介してくれてありがとう。また新しい手紙を書いています。なぜかというと、いまのMSXはたくさんの心配ごとをかかえているからです。去年(1992年)、僕は日本に行きました。日本は僕にとってすばらしい、世界一の国です。僕は、日本の人々、食べ物、伝統、景色、すべてが好きになりました。ぜひ、日本語を勉強して、また日本に行きたいです。(中略)MSXはたくさんの問題を抱えています。なぜMSXは衰退してしまうのでしょう?

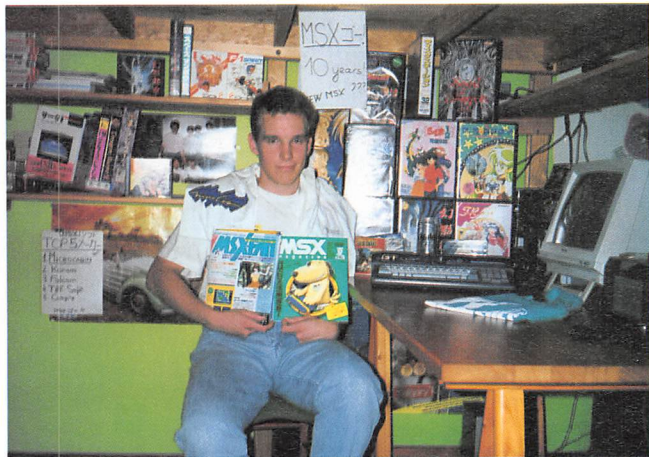
不幸なことに、MSX2+やターボRの性能をいかしたゲームがあまり登場していません。それに、コナミやT&Eなど、多くの会社がMSXのソフト開発をやめてしまいました。MSXユーザー、そしてMSX・FANのみなさん、がんばってください!

『サークIII』や、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』をぜひMSXで出してほしいです。おそらく、マイクロキャビンはMSX用の新作を近々出してくれることと思います。

パナソニックはいま3DOを開発しているそうですが、3DOはMSXの後継機になるのでしょうか? 僕はいま、なにか新しいマシンを買おうと思っています。パソコン、ゲームマシン(PC Engine)、3DO、CD-I、いったいどれを買うべきでしょう? いちばんいい答えは「新しいMSX」なんですが、もう出ないのでしょうか。僕はMSXとは1985年からのつきあいです。MSX・FAN、がんばってください!

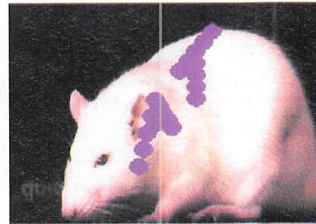
⚜

MSXで創作する人がいるかぎりMファンは存在しつづけるし、Mファンがある限りみんなもMSXで創作することを続けてほしいな、などと思う。

『Swiss Demo』は、ターボR専用で、多重スクロールやら自然画やらを駆使した、すばらしいデキのデモソフトだ。下の写真のような取り込み画像を使ったデモがあったと思えば、宇宙空間を文字が流れるデモ、文字が"グーニーズ"のテーマにのってうねうね動くデモなどもある。こういうソフトを見ると、MSXはまだまだやれる!と思えてしまう。

↑ステファンくんの部屋にて。日本語のメッセージ「MSXゴー!」もさることながら、両手から部屋中にあふれる大量のアイテムに注目。みんな何だかわかるかな?

↑彼の家の近所、スイスの田舎の風景。のどかー

↑小麦畑(たぶん)の風景。遠くの山はドール山という。標高約1700メートル

↑日本とスイスの国旗がかかっている。日本国旗は日本に来て買ったのだろうか

↑『Swiss Demo』からの1シーン。ネズミをバックに文字がおどる

DRAGON DISK＃10〜＃12を紹介

オランダで活躍しているサークルMSX−ENGINEが発行している『DRAGON DISK』は、CGや音楽、デモソフトが主体の、異国のセンスがあふれるディスクマガジンだ。93年1月号で＃9の紹介をしてから、ここしばらく紹介する機会を逸していたうちに、もう＃12まで発行されている。そこで、ここでは＃10から＃12までをまとめて紹介する。

おなじオランダのサークルANMAなどの作ったソフトやデモも収録されていて、中にはすでに紹介した『DIX』や、『D.A.S.S.』の体験版、また、すでにMSX CLUB GHQを介してTAKERUで買えるソフト『AIR HOCKEY』『SQUEEK』の体験版もある。

＃10

タイトルCGでへんな銃(のようなもの)をかかえたドラゴンがサイバーな雰囲気をかもし出している＃10。

内容はANMAのメガデモ集『RERAX』、異国情緒ただようCG紹介の『Art gallery 4』、ブロックが消えるときの処理が美しいテトリスタイプのゲームの宣伝とデモ『TROJKA PROMO』、音楽ソフトの宣伝デモ『Arranger』、メガデモソフトの宣伝デモ『Rhapsody』、指定パターン通りにブロックを並べると消えるという、これまたテトリスタイプのゲーム『DIX』の、途中まで遊べる体験版、という内容。

この中でも、目玉はANMAの『RERAX』。画面をひよこのSQUEEKが走りまわるものや、美しく回転するボールを打ち返すゲームなど。ANMA自慢のメガデモがたっぷり入っていて、そのみごとな動きにはひたすら感心してしまう。また、Art galleryに収録されているCGも、日本とは異なったセンス、色使いが光っていておもしろい。

↑タイトルCG。ドラゴンとSFというとりあわせが斬新

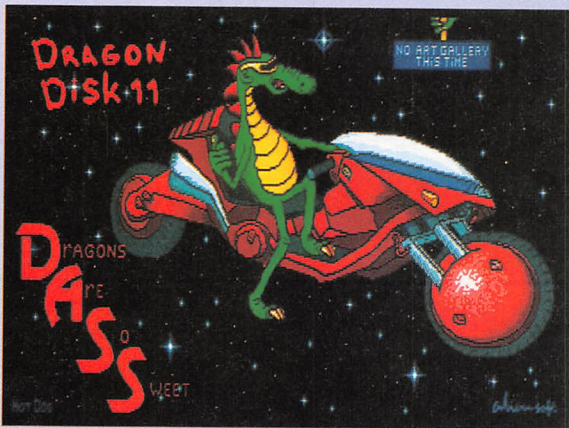
↑ANMAの『RERAX』。6つのメニューから選ぶのだ

↑『Art gallery』より1枚。帆船のシルエットがかっこいい

＃11

ドラゴンがへんなバイクで宇宙旅行をしていたりして、なんともわけのわからないタイトルではじまる＃11。今回からArt gallelyのコーナーがなくなって、異文化の香りただようCGが見られなくなってしまったのは悲しいかぎりだ。

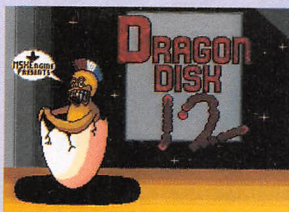
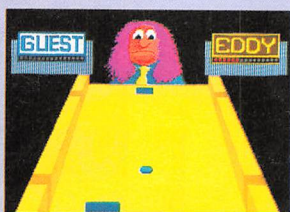
内容は、MSX−ENGINEのシューティングゲーム『D.A.S.S.』の、ストーリーデモ『D.A.S.S.Promo』、TAKERUでも発売されているSTATIONというサークルのデモソフトの宣伝『Dawn of time』、INPACTというパソコン通信サークルの宣伝デモ『Inpuct promo』、これもタケルで発売になっているPSG音源用音楽ソフトの体験版『PSG tracker』、要SCCカートリッジの音楽ソフト『SME−3 Promo』、. MUSのファイルを再生する音楽プレイヤー『FST samplekit』、日本のMSXでは動かない謎のソフト『Oasis translations』といったところ。

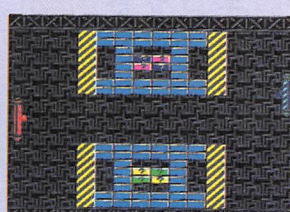
音楽関係のソフトが3本もあり音楽好きにはたまらない内容ではあるが、自分で遊べるソフトが1本も入っていないのが残念。パワーダウンしてしまったか、という印象を受ける。

↑＃11のタイトル画面。MSX−ENGINEの自信作『DASS』のタイトルがでかでかと出ている。

↑『Dawn Of Time』より。この色がうねうね動く

↑『D.A.S.S.』のデモの1シーン。バックストーリーを知ることができる

＃12

タイトルにドラゴンがいない最新の＃12には、まず『D.A.S.S.』の、1ステージぶんだけ遊べる体験版ソフト『D.A.S.S. Playable Demo』、初期の『D.A.S.S.』にあったバグを直すための『D.A.S.S. Updater』、右側と左側の2人のプレイヤーで協力して遊ぶというちょっとかわったブロック崩しゲームの体験版『Not Again Promo』、TAKERUで発売になったゲームソフト『AIR HOCKEY』の旧タイトルの体験版『Suffle Puck』といった内容。タイトル数こそ少ないが、粒ぞろいの内容で、見るだけでなく自分で遊べる体験版ソフトが多くて楽しい。

↑今回はいつものドラゴンではないようだ。髪の色はフランス国旗!?

↑『AIR HOCKEY』より。体験版は相手が強いような気がする

↑『D.A.S.S.』の体験版。このステージを何回もできる

↑これは、『Not Again Promo』の画面。左右のバーでうまくリレーする

おたよりはMファン国際課へ

国際課では、海外のMSXに関する情報、ソフト、ハード、雑誌、旅行記、はたまた国際課に関する質問、意見、などなどお待ちしております。誌面で紹介させていただいた場合、掲載誌をお送りします。あて先は〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部 国際課・OSADAまで

今回のFFBはGM&Vがスペシャル版として2ページに。また注目の新作2タイトルの続報も、しっかりチェックしている。というわけで、さあめし上がれ。

噂のイベント・スポットそしてソフトの話題を満載!

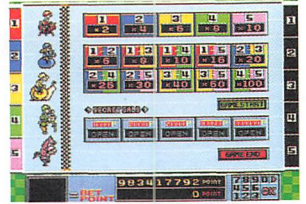
イベント・ソフト情報

このコーナーはゲームに関係する様々な話題などをたっぷり掲載!

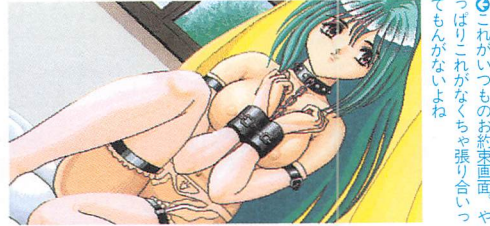
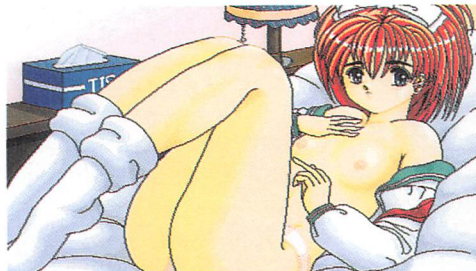
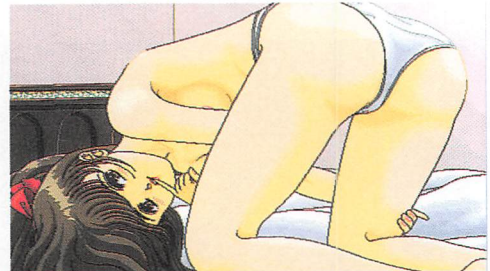
NEW SOFT 続報『SUPER PINK SOX3』

このところ新作の発売や発表が少ないMSXにとって期待の星になっているのが「スーパーピンクソックス3」だ。現在は鋭意制作中だそうだ。現時点(11月下旬)では1月下旬発売をめざす、ということなので本誌が発売されるころには発売されている可能性もある。

では肝心のゲームの内容だ。案内役としてまなみ・ゆか・さやかの3人娘が今回も登場する。例によってミニゲームがふんだんに盛り込まれているのがウレシイ。コーナーは、というと美少女アドベンチャーと銘うたれた「放課後〜原宿物語」、思わず鼻血モノの世界名作童話劇場「白雪姫」、帰ってきた「どしふん」こと「どしどしふんどし」、レース結果を予想して、当たればごほうびグラフィックが拝める「スットコジョッキー」などが予定されている。そしてほかにもクイズやお約束(?)の脱衣パズルゲームなども収録されるそうだ。もちろん一般向けのソフト。「18禁」ソフトではないので、誰でも購入することができる。

価格は4800円(税込)で、3〜4枚組になるという。もっとも昨年の12月20日に発売する予定ということだったので、開発が順調ならば、すでに全国のTAKERUで発売されているはずだ。

■問い合わせ ブラザー工業
☎052-824-2493

↑「スットコジョッキー」の画面から

↑同じく「スットコジョッキー」の画面

←これがいつものお約束画面。やっぱりこれがなくちゃ張り合いってもんがないよね

↑彼女はミカちゃん。いいね、いいねー。も少しサービスしてみてよ

↑なんともケッコウな眺めなのはユキコちゃん。ヨダレじゅるじゅる

NEWS 「年賀状コンテスト」しめ切り迫る

前号のこのコーナーで紹介した「カラー年賀状デザインコンテスト」を覚えているだろうか。もしかすると読者の中には応募すべく「今最後の段階だ」という人もいるかもしれない。ここで再度内容や応募方法を紹介しておこう。

このコンテストはインクリボンを使って年賀状を制作する。文字どおりインクリボンを使えばOKなのでインクリボンを貼り絵のように切り刻んで貼る、といった荒技も認められるのだ。特賞(1作品)に選ばれれば賞金20万円と、記念品として応募作品をプリントしたマウスパッドが、入賞(3作品)には5万円と同じくマウスパッドが贈られる。さらに佳作(20作品)にはやはり同じくマウスパッドが贈られるのだ。なお団体での応募も可能で、団体賞も設けられている。団体賞は1組でフジコピアンの製品を1年分を贈呈する予定とのこと。締め切りは今月の15日(必着のこと)。つまりあと1週間。気合いで作ればまだ間に合う(かな…)。応募先は 〒151 東京都代々木局止め「フジコピアンカラー年賀状デザインコンテスト」MSX・FAN係まで。なおプリンタを持たない読者には本誌編集部あてにCGをセーブしたフロッピーディスクを、プレゼントと同じ本誌編集部の「フジコピアン」係まで送ろう。編集部で代行してプリントアウトする。編集部あて代行プリントアウトは、1月12日(必着)まで受け付けている。ちなみに応募作品の著作権は、すべてフジコピアン(株)に帰属するので返却などはできないとのこと。

↓昨年の応募作品から。応募作品にはややこしい規制はないのがウレシイ。まだ時間はある

←作品は単にテクニックがあればいいわけではない。やはり決め手はセンスだ

エディトリアル・デザイナー募集のお知らせ 現在、徳間書店インターメディアで編集・発行しているファミリーコンピュータマガジン・PCエンジンFAN・スーパーファミコンマガジンの即戦力となるエディトリアル・デザイナーを募集しています。応募方法はデザイナーとしての経歴がわかるプロフィール・連絡先、そして作品を同封して 〒105 東京都港区新橋4－10－7 徳間書店インターメディア株式会社 メディア管理室「デザイナー応募」MF係 まで郵送してください。締め切りは1月18日(必着のこと)です。(以下次ページに続く)

NEW MEDIA CD-ROMマガジン「TIV」

コンピュータを使うディスクマガジンもこのところすっかり定着した感がある。ここで紹介する「TOKYO INTERACTIVE VOICE」もそうしたディスクマガジンの1つだが、最近のCD-ROMの普及を踏まえてマッキントッシュに対応したCD-ROMマガジンとなっているところがポイント。

内容はART・WOMAN・GAME・CLUB・COMIC・INFORMATIONからなっている。ARTでは石川賢治をはじめとしたアーチストたちの作品を紹介。WOMANでは空間プロデューサー・山本コテツが要チェックの女の子をコメント付きで紹介。GAMEでは『ベルゼリオ』や『MANGANZENSEKI』など6タイトルのデモを収録。CLUBは東京のナイトクラブを店の女の子とともに紹介。COMICは「まぼろし遊撃隊」など3作品を収録。INFORMATIONでは制作スタッフを紹介。さらにオリジナルのゲーム付き。(mac版)。

と、なかなか盛りだくさんの内容になっている。価格は8800円(税別)。

■問い合わせ デザインエコノミクス研究所 ☎03-3584-7879 株式会社ファンプロジェクト ☎03-3808-1030

↑同CDの画面より。なかなかイカス

■発売が予定されているソフト

1月下旬	SUPER PINK SOX3／TAKERU／4800円
2月予定	RONA 地母神の審判／Dixie／価格未定
発売日未定	☆ベストプレーベースボール／アスキー／価格未定
	◎麻雀悟空・天竺への道(ROM版)／シャノアール／9800円
	プロの碁パート5／マイティマイコンシステム／9800円
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲／発売元未定／価格未定

※とくにことわりのないソフトはすべてMSX2用DDディスク版。☆印のついたソフトはターボR専用、◎印はMSX2用であるがターボRの高速モードに対応したソフト。なおTAKERUで販売のソフトは税込の価格です。

TAKERU情報

前号でも予告していた大物メーカーの大物ソフトがついに発表されたので、まずそれから紹介していこう。

まずはシミュレーションの雄、光栄のソフトから一気に紹介だ。登録予定なのは『水滸伝 天命の誓い』『三國志II』『ジンギスカン 蒼き狼と白き牝鹿』『伊忍道 打倒信長』『信長の野望 戦国群雄伝』『ロイヤルブラッド』『ヨーロッパ戦線』と7タイトルが発表された。これらのタイトルは諸事情のため、すぐに登録されるかどうかは微妙なところだが、光栄サイドの承認は取れているので間もなく登録されるだろう、とのこと。他社ではシステムソフトの『マスターオブモンスターズ』『銀河』も登録される予定。この2タイトルは1月20日に登録されるという。

今後も大物メーカーやタイトルの登録も予想されるTAKERU。リクエストしてみるのも手だろう。

NEW MEDIA 新世代のメディアとなるのが「CD-I」

近頃「マルチメディア」をうたったハードやソフトが多い。「CD-ROMが動くもの」イコール「マルチメディア」かどうかはともかく、パソコン以外でもCD-ROMをウリにしたものが発表・発売されている。「CD-I」も昨年の12月に新機種を発売、ラインナップが充実。新機種フィリップスの「CDI-205DV」はデジタルビデオにも対応している。これにより12cmのCDというメディアについてマルチに対応するハードとなった。

ハードの普及にはソフトが充実しているか、が重要な要素だ。それに対しては音楽やゲーム、教育など多岐にわたるジャンルを用意。さらに各レコード会社やソフトメーカーからタイトルが発表される予定。昨年は世界で約20万台を販売したというCD-I。マルチメディアの時代に乗ることができるだろうか。

↑新発売の「CDI 205DV」。価格は9万8000円(税別)

→「インタラクティブ性」がこの機種の最大のウリになっている

NEW SOFT 『RONA 地母神の審判』その後

残念ながら新たな情報がほとんど得られず、発売も2月まで延期されてしまって、ファンをやきもきさせている『RONA〜』。今回はビジュアルシーンを入手したのでその画面を公開。グラフィックを見たらショップに走れ!

↑ビジュアルシーンから。なかなかカワイイでしょ

←この他にもふんだんにこのようなビジュアルシーンを収録

PRESENT さあ応募しなさい

今回のプレゼントは2点。まず前号で紹介したビデオ版「スーパーマリオ」の「スーパー・プロモーション・ビデオ」だ。これは昨年の夏に公開され好評だった映画版「スーパーマリオ」のメイキングシーンと予告編を収録したプレミアムもの。つまり非売品というわけ。これをのがすと手には入らないのだ。この貴重なビデオを3名にプレゼントする。さてふたつめはステッカー。それも今をときめくJリーグのガンバ大阪のもの。ガンバ大阪といえば、言うまでもなくパナソニックがスポンサーになっている。MSXユーザーなら、その動向が気になるのではないかな? チームの方は、どうも本来の力が出しきれないのか、元気がないのがさびしいところだ。MSXユーザーならここは、このステッカーを体にでも貼って応援せねば! というわけで、ドーンと5枚1組で10名にプレゼントだ。応募方法は例によって下記のとおり。このところ応募券の貼り忘れが多いようだ。もちろん応募券がないものは無効となるので、くれぐれも注意をしてほしい。

①映画「スーパーマリオ」プロモーション・ビデオ

②ガンバ大阪ステッカー

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所(必ず〒も)・氏名・年令・電話番号、③今回のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、を明記のうえ下記の住所まで送ってください。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「2-3月情報号・さあ応募しなさい」係
しめ切りは1月末日(必着)。発表は3月発売の本誌で。

なお採用条件は、①レイアウトの受け渡しを当社各編集部でしていただける方 ②雑誌などのページ物デザイン経験者を優遇 ③デザイン料金は当社の規定により設定されています。
■問い合わせ先 当社メディア管理室 ☎03-3578-0291 担当 杉山

最新ゲームミュージック&ビデオ情報

GM&V SPECIAL

うぉーっ！　ひろいぞ！　1年ぶりの2ページだ!!　でも、次号はきっと元に戻る……。　評／高田陽

CD 超葉山・兄貴番外地／葉山宏治　発売中

NECアベニュー
NACL-1140
3000円(税込)

再び兄貴が帰ってくる。しかも、元旦の平穏を切り裂いて……。というわけで、元旦発売というお染ブラザーズなみのおめでたさで兄貴のニューアルバムが発売された。横綱・曙ばりの怒濤の突き押しで展開されるアニキなサウンドはもちろん健在。もう元旦に買って聴きまくっている奴がいたら、今頃血液が沸騰しているのでは!?　旧年中に聴けた私は幸せだ。これは正月で萎えた体にはテンション高すぎるぜ……。とにかく、売り切れ必至だ急げ！　このアルバムで気合を入れ直せ!!

CD Virtua Racing & Out Runners／B-univ　発売中

S.S.T.BANDが事実上の解散をとげたことは、もう知っている人も多いと思う。しかし、その元メンバー並木晃一氏と光吉猛修氏が新グループを結成したという話が早くも伝わってきた。その名も、B-univ。そして、その記念すべきデビュー作が今回の2大ドライビング・ゲームのカップリング・アルバムなのだ。また、同タイトルのオリジナル音源アルバムも同時発売となっている。

今回のB-univの作品には、鮮明にフュージョン色が浮かび上がっている。ギター(並木)とキーボード(光吉)というバンドではあるが、もちろんドラムやベースも参加しているので念のため。曲調をみると、主導権はほぼギターにあるといって良い感じ。もちろん、シンセが際立つ部分もあるが、流れるようなギター・ソロを中心に他の音色が取り巻いているという印象だ。運転モノというとアップ・テンポというイメージが強いが、ミドル・テンポも多く、それほどせわしい印象はない。『アウトランナーズ』で、パッシングブリーズなどの名曲をニューアレンジで聴けるのがポイントだろう。

東芝EMI
TYCY-5365～6(2枚組)
3800円(税込)

CD HOPE／矩形波倶楽部　発売中

か～っ、さわやかぁ／　何の力みもなく背伸びもない、自然体のサウンドが小気味よく気分をリフレッシュしてくれる(超葉山の後に試聴したことも手伝ったかな……？)。そんな矩形波倶楽部のニュー・アルバムは季節から、雪や高い空をイメージさせる穏やかで淡いトーンの作品だ。古川もとあき氏のギターはますます冴え、スピーカーからフィトンチッドが振りまかれているような爽快感さえ覚える。このアルバムで、ついに矩形波サウンドは1つのジャンルになった……。

キングレコード
KICA-7625
3000円(税込)

CD ドラゴンボールZ 超武闘伝2　発売中

派手なアクション、空中バトルで超絶の人気をほこる『ドラゴンボールZ 超武闘伝2』のフルアレンジ・アルバムだ。曲はTVアニメの挿入曲ではなく、ゲーム用に新たに作曲されたもの。アレンジも、おざなりなワンメイク・シンセではなく、かなり本格的に作りこんであり、唸らせるものがある。作曲、指揮の山本健司氏を始め、羽田健太郎氏もピアノを披露するなど、アーティストも実力者ぞろいのようだ。コンセプトはやや不透明だが、その完成度は高く、プレイヤーは買いだぞ。

フォルテミュージックエンタテインメント
FMCC-5011
2800円(税込)

CD オーケストラによる「ゲーム音楽コンサート3」　発売中

この作品は、昨年10月17日に渋谷公会堂で開催された同タイトルのライブを録音したものだ。フルオーケストラのみが出せるスケールの大きなサウンドは録音状態も良く、クラシカル・アレンジ・ファンは必聴／　しかも、オムニバスで人気曲をセレクトしているのがうれしい。収録は、スターフォックス、ゼルダの伝説、トルネコの大冒険、樹帝戦記、ドラクエⅤ、聖剣伝説2、アルバートオデッセイ、天外魔境・風雲カブキ伝、信長の野望・覇王伝、エルフェリアなど全14タイトル。

ソニー・レコード
SRCL-2732
2800円(税込)

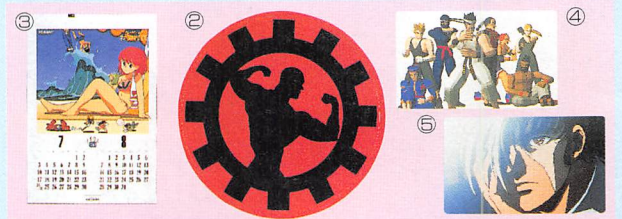
カプコンとソニーが共同展開！

今年からカプコンのすべてのCD&ビデオは、ソニー・ミュージックエンタテインメント発売の「カプコン・サウンド・シリーズ」として統一することになった。内容は多岐にわたる。1つはアーケードのQサウンドを収録したもの。2つ目はオール・アレンジ。演奏はカプコンサウンドチームや、おなじみアルフライラのほか、ソニーが持つ有名アーティストの起用もある。その他ドラマCDなどの企画もあるとか。まずは1／21の『スパII』CDに期待！

メーカーさんからのお年玉プレゼントである

久しぶりに2ページでおくるGM&V。記念に大プレゼントを行う。①ソニーレコードより『オーケストラによる「ゲーム音楽コンサート3」』のCDをなんと3名に。②NECアベニューより『超葉山』を2人で買うと抽選で当たる「兄貴のバンダナ」に特製ステッカーまで付けて、特別に2組4名に。③キングレコード特製「ファルコムキャラ&コナミのウィンビー・カレンダー」(全7枚)を10名に。④東芝EMIより、セガのニュー・バンド結成記念『Virtua Fighter』の宣伝用ポスターを10名に。⑤フォルテより12月発売のOVA『ブラックジャック』のテレカを5名に。

●官製ハガキに住所・氏名・年齢・欲しい賞品の名前と、GM&Vの感想を書いて「GM&V SPECIAL」係へ。しめ切りは1月末日。

③
②
④
⑤
【GMライブ続々開催!!】◆葉山宏治……〔●2／25・渋谷ON AIR●開場18時／開演19時●3800円(税込)※全立ち見●チケット⇨ステージフライト☎03-5489-2222／チケットぴあ☎03-5237-9999／丸井チケットぴあ☎03-5385-9999／チケットセゾン☎03-5990-9999／ニッポン放送MC☎03-3213-4444〕〔●3／4・大阪ウォーホール●時間・料金等は東京と同じ●チケット⇨サウンドクリエーター☎06-357-9900〕／◆ゲーマデリック……1／21発売「デリシャスセレクション」付属の応募券送付の方で、先着250名を2／5原宿ルイードのライブにご招待。

CD Falcom SPECIAL BOX'94 発売中

GM界の年末のお楽しみといえば、このスペシャルBOXをおいてほかにない。ちゃんと、おこづかいは貯めてあるかな？　さて、今年は3枚組。すべてがアレンジとなっている。

ディスク1は『イースⅣ～PCエンジン版～』。GM界にこの人ありとうたわれる腕利きアレンジャー、米光亮氏によるアレンジだ。ヘッドホンを通して、重厚かつ歯切れの良い音が身体の中にグイグイと押し入り満ちてゆく。やがて、陶酔感と爽快感に足元をすくわれそうになる。フュージョン系ではあるがテクノチックな部分も垣間見えるディテールが秀逸だ。

ディスク2は『風の伝説ザナドゥ』そして、ディスク3は『ぽっぷるメイル』だ。演奏はJ.D.K.BAND、J.D.K.E.オーケストラ、ディスク2のみM.FUJISAWAがこれに加わる。J.D.K.Eの優美で繊細な交響アレンジ、J.D.K.BANDの神経を直接揺さぶるサウンド、そして、優しげで寂しげなM.FUJISAWAの奏でる音色。語り尽くせぬ充足感を与えてくれる、非常に贅沢な作品がここに完成した。

キングレコード
KICA-9020～2(3枚組)
7200円(税込)

CD GRADIUS IN CLASSIC Ⅰ,Ⅱ 発売中

コナミ・レーベル5周年の記念アルバムとして、グラディウスがロンドン・フィルハーモニック・オーケストラの演奏で再び姿を見せた。フルオーケストラ演奏のⅠ、アンサンブル(小編成)のⅡと、2枚同時のリリースだ。複雑な織物のように、オーケストラのすべての楽器が幾重にも重なり、すばらしい音の模様を紡ぎ出していく。GM史に、また新たな名盤が加わった。
※この2枚＋コナミ・シューティングバトルを購入の人にオルゴールをプレゼント中(詳細は各商品に記載)。

キングレコード
KICA-7624(Ⅰ) KICA-1135(Ⅱ)
各3000円(税込)

VIDEO サムライスピリッツ～十二剣士烈伝～/SNK 発売中

一際の異彩を放つ純和風格闘アクション『サムライスピリッツ』の攻略ビデオだ。職人ゲーマーの手元をウィンドウ表示して技の指南をするなど攻略色も強いが、ドラマ部分には常にキャラクタの声があてられストーリーも存分に楽しめる内容となっている。大河ドラマばりのナレーションも雰囲気を盛り上げる中、覇王丸、橘右京など魅力あるキャラクタ12人が個別に紹介されていく。もちろん、天草四郎時貞を倒し、エンディングの場面までを完全収録。細部にまでこだわった逸品だ。

ポニーキャニオン
PCVP-11321
PCLP-00487
(LD)
4800円(税込)

VIDEO 餓狼伝説SPECIAL～超絶武闘会～/SNK 発売中

戦国時代に突入した感のある格闘アクションにおいて、着実にファンを獲得しているビッグ・タイトル、それが『餓狼伝説SPECIAL』だ。これは、その攻略ビデオというわけだが、『餓狼伝説』『餓狼伝説2』のエピソードをオープニングに配したり、各キャラクタが声の出演をするなど、サイドストーリーも追える構成となっている。もちろん、60分というゆったりした収録時間も手伝って、キャラクタごとの技の解析も充分に行われているので安心を。紹介するキャラクタは、テリーとアンディのボガード兄弟を始めとし、不知火舞、東丈など全キャラクタ16人すべて。それぞれの必殺技、連続攻撃、エンディングまでを惜しげもなく収録している。しかも、ポイントではスローにする親切設計だ。そして、時には笑いもとるぞぉ。

©SNK 1993

流れるような技の応酬、そして必殺技が放たれる！

ポニーキャニオン
PCVP-11355
(VHS)
・PCLP-00494
(LD)
4800円(税込)

その他の新譜・ひとことプレビュー

発売中／
●ナムコ・ビデオゲームグラフィティ 10⇒CD3900円／V／写①
●ネオセレクション／SNK・ADK⇒CD2500円／PC
●ナイトスラッシャーズ・フラワーバスターズ／DATA EAST・GAMADELIC⇒アレンジ1曲収録。CD1500円／PC
■ストリートファイターⅡ'ターボ　■ワールドヒーローズ&ワールドヒーローズ2⇒VHS、LDとも各60分4800円／PC
●セーラームーンR～SFC版～⇒CD2800円／フォルテ／写②
●アルディライトフット／ハイパーサウンドギグ　●ARETHA the SHINING LAND(写③)⇒各CD2800円／NC
●光栄　ヴォーカル・コレクションVol.2⇒CD2600円／光栄
●提督の決断Ⅱ⇒光栄サウンドウェア。CD2900円／光栄／写④
●パーフェクトセレクション　コナミ・シューティングバトル⇒コナミ・レーベル初のハードロック・アレンジ集。CD3000円／K
■イース　スペシャルコレクション　All about Falcom⇒アニメ&音楽&新作情報。VHS、LDとも60分6800円／K

1月12日　●SFC版　すぎやまこういち　交響組曲「ドラゴンクエストⅠ」⇒2月21日にはⅡも発売。CD2800円／ソニーレコード／写⑤

1月19日　●ヴァーチャファイター／セガ⇒CDS1000円／東芝EMI

1月21日　●デリシャスセレクション／DATA EAST⇒CD2500円／PC

1月21日
●豪血寺一族／ATRUS⇒ボイス、SEも有。CD1500円／PC
●ツインビーPARADISE Vol.1⇒CD2800円／K
●究極戦隊ダダンダーン⇒子門真人が歌う／　CD2800円／K
●FFⅥ STARS Vol.Ⅰ&Ⅱ⇒CDS各1000円／NTT
●ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス10、11⇒10が「サイバースレッド」、11が「リッジレーサー」。CD各1500円／V
●スーパー・ストリートファイターⅡ⇒オリジナル音源のQサウンドによる音楽。CD2000円／ソニーレコード／写⑥

2月5日　●ツインビー　レインボーベルアドベンチャー⇒CD3500円／K

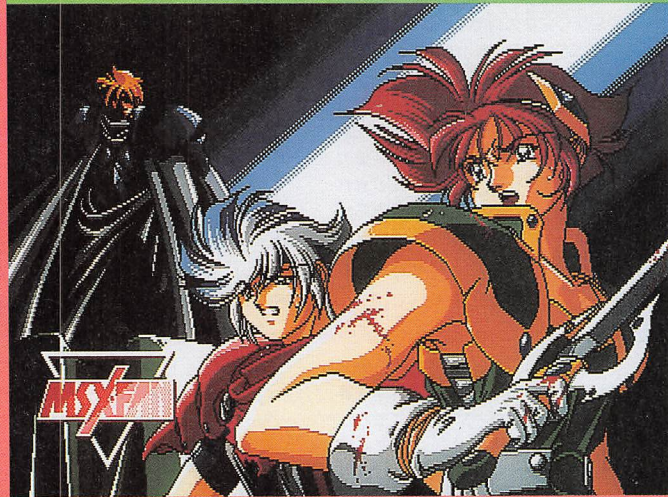
2月18日
●サムライスピリッツ～イメージアルバム～⇒CD2500円／PC
●龍虎の拳2／SNK⇒ネオジオ超最新作。CD1500円／PC
●ミラクルアドベンチャー・戦え原始人3⇒CD1500円／PC

2月21日
●うる星やつら　ディア・マイ・フレンズ⇒CD2800円／NC
●ロックマンX⇒アレンジ版。CD3000円／ソニーレコード

2月23日
●パーフェクトセレクション　イースⅣ　1⇒CD3000円／K
●ツインビーPARADISE Vol.2⇒CD2800円／K
●コナミ・アミューズメント・サウンズ'94…春⇒CD3200円／K

2月予定　●コットン100%⇒価格未定／データム・ポリスター

2月下旬　●ロマンシング・サ・ガ2アレンジバージョン⇒詳細未定／NTT

❶
❷
❸
❹
❺
❻
※文頭の記号は、●＝CD ■＝ビデオ、LDです。文末の英字は発売元略号。
PC：ポニーキャニオン
K：キングレコード
NC：日本コロムビア
V：ビクターエンタテインメント

★今回はいくらなんでも圧縮のしすぎだ!(新潟県/三本洋平・16歳・FS-A1GT)★ディスク2枚組にしたのは圧縮ファイルの数を減らすためだと思っていたが、今号は逆に増えている。もちろん、たくさんの作品を収めたい気持ちは理解できるが、今号は少し多すぎると思う。しかし、内容の充実はなかなかすごいと思う。今後はバランスを考えて作ってほしいと思う。(大分県/山本直嗣・20歳・FS-A1GT)★今回は圧縮モノが多くて良かったです。解凍時間なんて、昔のデータレコーダを使っていたころにくらべれば気にならないもの。今のユーザーはぜいたくになりすぎだ。(茨城県/浜田慎吉・18歳・FS-A1WSX)

スーパー付録ディスクの使い方

★今回のバックストーリー★

戦乱を駆け抜け、数えきれない敵を倒していた。次から次へと現れる敵の軍勢の中にシルクの姿を見つけた。さすがなのは傷ひとつないこと。シニリアは数か所にかすり傷を負っていた。敵の軍勢に対し、優勢に展開している。しかし、本拠地の基地に到達しながら、その入口を敵の必死の抵抗でなかなか崩せないでいた。時は流れ……、シニリアたちの前方でようやく城門が陥落した。いっきに軍勢が入口に集中する。すでに基地内では敵が待ち構えていた。だが、それも時間の問題。シニリアたちが基地内に進入したときには、すでにまともな敵の姿はなかった。味方にまじり内部へと突き進んで行く。階段を昇り、上へと進んで行った。階段を昇りきると多数の味方の無残な姿が広がった。どうやらそれは、目の前にいるただならぬ雰囲気を漂わせた、ひとりの男の仕業のようだった。

スーパー付録ディスク FEB. —MAR. 1994 DISK#24			
媒　体	2DD×2	VRAM	128K
対応機種	MSX2/2+ MSX turboR	ターボRの高速モードに対応	

ディスクNo.1実質収録バイト数:1,900,544bytes
ディスクNo.2実質収録バイト数:730,112bytes

ディスクNo.1収録作品
①ファンダムGAMES ②ツール! ③オマケ ④FM音楽館
⑤MSXView ⑥表紙CG ⑦MIDI三度笠
⑧CGコンテスト
⑨紙芝居&動画教室 ⑩パソ通天国 ⑪ファンダム・サンプル
⑫AVフォーラム ⑬アル甲7 ⑭システム関係
⑮タイトルCG&BGM
ディスクNo.2収録作品
⑯オールディーズ

ディスク2枚じゃたりないよ

あけましておめでとうございます。今年も変わらぬご愛顧よろしくお願い申し上げます。

今回の目玉はなんといっても『覇邪の封印』ではないでしょうか。編集部でプレイしていると、周囲から「なつかしい!」の歓声があがるほど。このような作品を提供してくれた工画堂スタジオさんには感謝の気持ちでいっぱいです。ディスクまるまる1枚を使ってしまいましたが、それだけの価値があるゲームですよ。ただ、少々難しいのがたまにキズ。ちょっと苦労してプレイしてみてくださいな。

そのかわりといってはなんですが、解凍作品の数を減らすことができませんでした。今回も前回ほどではないにしろ解凍が多いのです。多いというよりほとんどです。つまり、ファンダムの6本と今回の表紙、メニューから読みださないもの以外のコーナーは全部解凍が必要となりました。すいませ～ん。

まさに「かっぱえびせん」状態ですね。解凍作業を始めたら、やめられない次号はなんとかします。とかいいつつ、オールディーズの収録作品によって、どうなるかわからないですからねえ。暖かく見守っていてください。

今回のおハガキ

↑かわいい! 全員が戌年にちなんで犬のかっこうをしてますね(大阪/大石根薫)

←来年のあけましておめでとうも、きっといえるでしょう。たぶんね(大阪/チキマ)

←そうなんだよね、アクセスのかたわれがディーヴァの音楽担当だったんだよな(神奈川/伊夢)

タイトルBGM作って♥

ジャンルはオリジナルのみで形態はMSXのBASIC、または内蔵OPLLドライバ用のデータで&H0000番地からセーブしたもの。投稿時はソースMMLも一緒につけてください。音楽の形式はFM9声、FM6声+リズム(これらの場合、PSG3声でならしたいチャンネルを明記してください)、PSG3声のうちからひとつで、BASICのMML中では、PSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、やYr,dなどが使用できません。また、最後の休符は省略しないでください。なお、拡張音色は音色が変わってしまうことがあります。

投稿方法は基本的に『FM音楽館』と同じです(付録ディスクBGM用の作品であることを明記してください)。採用者には採用号と規定の謝礼が送られますので、どうかどしどし投稿してくださいね。

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER=木村明弘(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=SHI-NYA/DISK MAKER=化成バーベイタム/SPECIAL THANKS TO コナミ+コンパイル+マイクロキャビン+工画堂スタジオ+アスキー+ゲームアーツ+ビッツー+松下電器

複写／解凍作業についての説明です

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくてもだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができますが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を途中までで中断して、あとから解凍だけをすることもできます。複写されたファイルが入っているディスクがあれば(必要DSKFをクリアしていること)、メニューから再びそのコーナーを選んでディスクを入れるだけで、複写はパスして解凍作業に移行しますので、従来のようなやり方をしなくても大丈夫です。

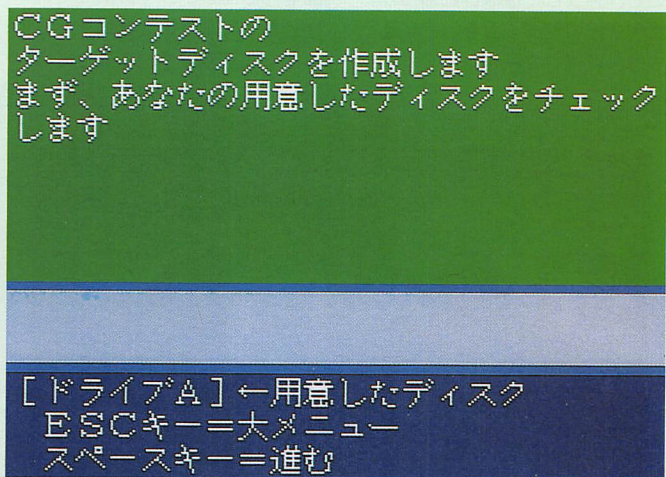
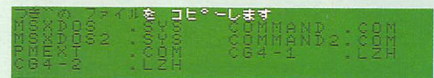
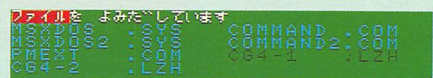
どうしても、何が何でもDOS上からやりたいという頑固な人は、どうぞご自分でバッチファイルを調べてみてください。

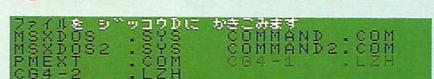
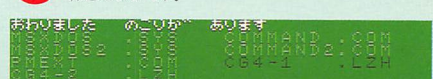
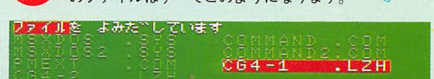
再起動をしたいときには、それぞれ別の方法があるので、各コーナーに書いてある方法を参照して行ってください。

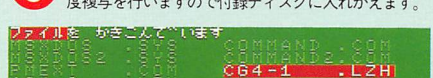
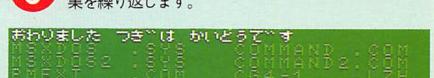
解凍するものの一覧表

①ILLUSION WAKER(DSKF77)
②HADRON(DSKF110)
③SKI-JUNP(DSKF91)
④The かくとう4(DSKF327)
⑤FM音楽館(DSKF204)
⑥CGコンテスト(DSKF395)
⑦紙芝居&動画(DSKF233)
⑧パソ通天国(DSKF533)
⑨MSXView(DSKF137)
⑩ツール/(DSKF117)
⑪MIDI三度笠(DSKF120)
⑫オマケ(DSKF112)
⑬AVフォーラム(DSKF172)

CGコンテストの
ターゲットディスクを作成します
まず、あなたの用意したディスクをチェックします

[ドライブA]←用意したディスク
ESCキー＝大メニュー
スペースキー＝進む

⬆画面下段には省略形で指示メッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れてください。ESCキーで大メニューに戻り、スペースキーで先へ進みます」を意味します

1 まず最初に複写するファイルが表示されます。複写しないファイルは薄い緑色になります。上の写真のファイルの色がコピーするファイルの色です。

2 次は読み出すファイルを水色で表示します。1回で読み込めないものがあるときには、そのファイルの色は緑色のままです。

3 読み出されたファイルは紺色で表示され、現在読み出し実行中のファイルは赤くなってます。現在、作業中のファイルはすべてこのようになります。

4 すべて読み出し終わると、さっき水色だったファイルはすべて紺色になっているはずです。ここでディスクを入れ換えます。

5 書き込みが終わったファイルは薄い緑色になります。ここで読み込みきれなかったファイルがある場合、再度複写を行いますので付録ディスクに入れかえます。

6 すでに複写が終了しているファイルはパスし、残りのファイルのみを読み出します。①〜④と同じ手順の作業を繰り返します。

7 まえと同じように書き込むファイルは紺色になってます。書き込み作業に移りますので、ここでまた実行用ディスクに入れ換えてください。

8 そして書き込みです。例によって書き込み実行中のファイルは赤く、それ以外の作業終了ファイルは目立たない薄い緑色のままです。

9 お疲れさまでした。これで複写は終了です。中断する場合にはここで止めてください。このまま解凍に移る場合はディスクを抜かずにスペースキーを押すこと。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

●複写先のディスクをつくる

解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。

①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。④ディスクドライブが動きだす。⑤画面にOkと表示されればできあがり。

●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT DSKF(0)

と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713

などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「713」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。

●DSKFについて

複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先ディスクの残り容量(DSKF)を調べておきましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略です。

またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

※このページの画面写真は4－5月情報号のものです。

Mファンにいいたい放題！

★毎号、発売を楽しみにしています。「大圧縮」のことですが、ガンガンやってください。MSXの未来のためにも、無理してでもいろいろなツールやゲーム等をつめこんでください。解凍の時間はMファンの記事を読んでいればいいのですから。(茨城県/高野俊也・19歳・FS-A1WX)★ひえ〜解凍作業が多い〜! でもボリュームいっぱいでうれしいです。これからもがんばってください。(香川県/秋山雄治・17歳・PHC-70FD2)★いや〜今回は圧縮モノが多かったけれど楽しかったですよ〜。ファンダムの『FRIEL』なんて今までやった落ちものゲームの中でいちばん楽しかったです。(栃木県/橋本光裕・17歳・FS-A1ST)

Oldies

『覇邪の封印』はじゃのふういん

©工画堂スタジオ／アスキー

このゲームの操作は、コマンドをアルファベットで入力することになるので、ジョイスティックでは操作できない。各コマンドは必ず画面右に表示されるので、迷うことはないと思うが、ビデオ出力でゲームをしている人は、非常に文字が見にくく、わかりづらいだろう。なれないうちは、このページのコマンド説明を見ながらゲームをすることになるんじゃないかな。

通常画面は左下にある移動画面を見ながら、メイン画面で何か近寄って来るのを確認することになる。敵は移動画面上には表示されないので、メイン画面を注意していること。ときにはいきなり戦闘に突入してしまうときもあるが。

マップは基本的にすべて移動可能だが、川だけはアルゴの船がないと流されてしまう。森、山、砂漠にも条件なしで立ち入ることはできるが、強力な敵が出現するため、うかつに入ることはできないはずだ。

メイン画面上で近づいた建造物の種類が確認できる。5ページのマップにすべて記入してあるので、たとえ迷ったとしても現在位置はすぐわかるだろう。

基本画面解説

メイン画面の左に敵が表示される。複数の敵が襲ってくることはない。フェアリーは必ず敵の名前を教えてくれる。戦利品やそのほかの情報もフェアリーが教えてくれる。

画面右端が魔術品（アイテム）のリストになっている。そのとなりがコマンドスペース。戦闘に突入すると、コマンドもそれに合わせて変わる（コマンドの説明は下を参照）。

メイン画面内の下に表示されている緑色のバーが敵の体力だ。その下には、左からお金（ゴルダ）、薬の数、キバの数が表示されて、その右側には同行者と所持品が表示されている。

戦闘は直接戦う方法と魔術品を使って攻撃をする方法の2種類がある。魔術品による攻撃は反撃を食らうことはない。ただし、使用回数や所持数に限りがあるため、強敵以外に使ってしまうのはもったいない。戦略的に戦闘の最初で使うのが効率的だ。敵の体力をある程度消耗させてから、直接攻撃をするというものだ。

パラメータは（M）⇒（I）コマンドの順で表示される。

知名度：＋が善人を表し、－が悪人を表す。数が大きいほど、その度合いは強くなる。

キャラの名前の下には、左から攻撃力／防御力／体力の順になっている。最大体力＝防御力である。その右が、武器の攻撃力／耐久力、楯の防御力／耐久力、鎧の防御力／耐久力となっている。防御力は％で表され、敵の攻撃をまず楯でその％分カットする。そしてさらにそこから鎧の％分をカットして求められたのがダメージとなる。下には現在所持している魔術品が表示されている。

画面下のパラメータは、いちばん上から、水色のバーが経験値、攻撃力（線より先は武器の攻撃力が加算されている）、防御力（線より先は楯、鎧の防御力が加算されている）。その防御力と同じバーで体力を表示。赤い部分がダメージとなる。この左側には現在装備している武器、防具を表示。

※画面のデータは撮影用のものです。

各コマンド解説

このゲームでは、呪文の入力などを除くと、ほとんどの場合フェアリーのメッセージを読んで、メニューの中からコマンドを選択し、入力することで進行させていきます。

★通常移動時

移動はカーソルキー、またはテンキーで行う。8が北、4が西、6が東、2が南。

（M）「作戦」を入力すると次のコマンドが出てくる。

（0）もとの通常画面に戻る。

（F）仲間がいるときに、装備の持ちかえをする。

（H）薬を持っているときに、傷の手当てをする。

（I）持ち物や能力値を見る。（右上の説明を参照）

（R）古文書を手に入れたときに読むコマンド。

（G）セーブやゲームの中断をする。

メイン画面に何かが見えたときに、（N）コマンドで近づくことができる。

★接触時

（N）コマンドで敵に近づいたときは以下の接触コマンドが表示される。

（R）出会った相手から逃げ出す。必ず逃げだすことはできるが、追撃を受けてしまう場合がある。

（T）相手に話しかける。情報やヒントを教えてくれる。攻撃されたり、無視されたりすることもある。相手によっては話しかけてもムダなのもいる。

（M）相手を脅す。これは話すよりも、情報を教えてくれる確率と攻撃を受ける確率が高くなる。

（F）相手を攻撃する。次に誰が攻撃するかを番号で入力する。指定された戦士が突進し、お互いにダメージを受ける。（0）で戻る。一度でも攻撃した相手とは（T）コマンドがなくなり、話かけることができなくなる。

（W）魔術品を使う。次に何を使うか入力する。相手からの反撃はない。使用する前にどこかの町や村の長老に見せて、使い方を教えてもらっておく必要がある。そうしないと使うことができない。（0）で戻る。

Mファンにいいたい放題！

★ファンダムは『まほうつかいコッピー』と『ASTRO FOX』にすごく燃えました。動くようになった前号の『モンスターズ モナーク』もおもしろかった。（東京都／安達良寛・19歳・HB-F1XD）★ファンダムのメッセージやイラストは大きいほうがいい。FM音楽館のコメントは短かすぎる。FM音楽館は、リストを数本しか載せないのなら10曲ぐらい載せてもいいと思う。（高知県／岡林大・17歳・FS-A1ST）★FM音楽館とAVフォーラムは、号を重ねるごとにおもしろくなっている。4-5月号あたりがさびしいくらいだ！（埼玉県／荒木義博・16歳・FS-A1GT）

ファンダムGAMES

D部門収録本数に規制が入っての今回のファンダムは、11作品を収録(そのうちツール作品1本)。まあ、「普通」のファンダムの状態へと戻った感じだ。それにしても、ファンダムGAMESの解凍モノは3本になる予定だったが、いつの間にか4本に増えている。どうにも付録ディスクの容量が足りなくて、わずか19Kバイトの『ILLUSION WALKER』を圧縮することになってしまったのだ。オールディーズの収録作品が大きすぎるんじゃないか？ 付録ディスク担当のささや、なんとかしてよ。

■『虫達の競走』の遊び方

『虫達の競走』はメインプログラムファイル(ファイル名：MUSITATI.FD2)とハイスコアなどのデータファイル(ファイル名：MUSHI.DAT)の2本から成ります。ハイスコアを出すと自動的にデータのセーブを行うので、常にディスクを書き込み可の状態で遊ぶ必要があります。そうなると、付録ディスクを使って遊ぶと危険なので、『虫達の競走』は先の2ファイルを別のディスクにコピーし、そのディスクを使って遊んでください。

■『The かくとう4』の解凍後の注意

ターボR専用の『The かくとう4』は圧縮ファイルで収録。解凍後そのまま実行すると、圧縮したプログラムや解凍用プログラムの都合上、解凍してできたプログラムにゴミが付きOut of memoryなどのエラーが出てしまいます。その対処法として、以下の作業を行ってください。

①解凍した直後、ディスクからファイル名「1P．BAS」をロードする

②リストを表示し、どれかの行番号にカーソルをあわせ、そのまま(なにもしないで)リターンキーを押す

③上の作業が終わったプログラムを、ファイル名「1P.BAS」でセーブ(元のファイルに上書きする)

これでOK。

■起動ファイル

解凍モノの作品を起動させるには、①BASIC上で②DOS上の「A>」の状態から、以下の命令、コマンドを実行してください。

❶『SKI－JUMP』
①RUN"SKI-JUMP.BAS"
②SKI ☞26ページ

❷『The かくとう4』
①RUN"KAKUTOU4.FD2"
②KAKUTOU4 ☞28ページ

❸『ILLUSION WALKER』
①RUN"IW．FD2"
②IW ☞30ページ

❹『HADRON』
①RUN"HADRON．FD2"
②HADRON ☞31ページ

『The かくとう4』を遊ぶ人は、先の対処方法を行ってから遊んでくださいね。

それではこれにて失礼おば。

❶

❷

❸

❹

ファンダム・サンプルプログラム

今回はメモリの都合で、BAピク、SB講座の3ファイルを収録できませんでした。内容のほうはおもちゃのマシン語(☞44ページ)より3ファイル、スーパービギナーズ講座(☞42ページ)から1ファイルを収録しています。どちらもメニュー画面からは起動できないので、BASICから起動してください。

また、おもちゃのマシン語のサンプルは、ディスクへの書き込みを行うので、フォーマット済みのディスクをあらかじめ用意して、必要なファイルをコピーしてから起動してください。

ツール！

スクリーン10(実は12も扱える)用のグラフィックエディタ、『OuT－SeT』の登場。

MSX2＋以降で、要マウスですが、快適に使用するにはターボR推奨です。マウスはポート1に接続してください。MSX2＋ユーザーは行5800がキーウェイトなので、調節してください。起動後はシステムロードはありませんので画像データのディスクを入れっぱなしでかまいません。

再起動はDOSの場合「OUT－SET」。BASICの場合「RUN"OUT－SET．BAS"」です。

☞32ページ

AVフォーラム

採用本数が多かったせいか、容量の大きい作品があったせいか、今回のAVフォーラムは圧縮ファイルで収録されています。解凍後、自由部門とその他の作品にわけた小メニューが表示されるので、選択して見てね。また、小メニューにもどることはできないので、見終わったあとはリセットしてください。

BASIC上から自由部門の作品集を見るには、
RUN"AV2-3-B.BAS"
規定部門や今月の1本の作品を見るには、
RUN"AV2-3-A.BAS"
を実行します。

☞22ページ

パソ通天国

MSX専用ネット、日本テレネットのTHE LINKSから、今ネット内でもりあがっているゲーム『WILD GEESE(ワイルドギース)』の体験版を収録しています。じっさいにゲームはできませんが、マシンエディタと、結果発表のハウンドプレスを見ることができます。これでだいたいどんな感じで遊ぶかを感じとってください。解凍後の操作方法は、本誌93ページを見てくださいね。このディスクを再起動したいときは、MSX－DOSなら「WGED」、BASICなら「RUN "WGE．BAS"」としてください。 ☞93ページ

アル甲

10－11月号で募集していた、トランプゲーム『ドボン』のアルゴリズム。その優秀アルゴリスムを搭載した完成版プログラム"DOBON．AL8"を収録しています。操作方法やルールについては本誌41ページで紹介しています。なお、メニュー画面からは起動できないので、BASICから起動してください。

また、同時収録されたアスキーセーブ形式のファイル"DEBUG．AL8"は、完成版プログラムをロードしたあと、MERGE"DEBUG．AL8"を実行してRUNすると、相手のカードを見ることができるようになります。 ☞39ページ

MIDI三度笠

前回にちょっとお知らせしたとおり、これからのMIDI三度笠は変身して、投稿作品メインの記事作りでいきたいと思います。みなさんどうかよろしくね。そこで今回はとても便利なものばかりの3作品を紹介します。スタンダードMIDIファイルプレイヤー『うまぴー Ver.1.04』、MT-32(CM-32L)サウンドエディタ『μEBIT Ver.2.30』、音色番号変更プログラムとそれを使用したデータ『私の曲データをほぼすべての音源で一応聴くことを可能にするツール&データ』です。くわしくは本誌を見てね。

☞72ページ

Mファンにいいたい放題！

★付録ディスクについてですが、CGコンテストとFM音楽館の作品をもっと多くしてください。(岩手県／工藤浩・16歳・FS-A1GT)★TAKERUで再販されたゲームをもっとくわしく紹介してください。できればFAN ATTACKしてくれればうれしいです。それと、同人ソフトも、もっとくわしく紹介してくれればうれしいです。(長野県／高山泰・17歳・HB-F1mkII)★ブラジル、そして韓国のユーザーの手紙を見て、やっぱりMSXってすごいと思いました。今いるユーザーの人たちも、みんなすごくMSXが好きな人たちなんだなって思って、なんだか温かくなるようです。(千葉県／並木浩美・26歳・FS-A1WSX)

CGコンテスト

前回あんなにCGをつめこんだでおじゃるが、今回はオールディーズに1枚まるまる使われて、Mファン月刊当時なみの少ない収録数。残念でおじゃる。イラスト部門から99点の2作品、ぬりえ部門からマロのイチオシの1作品、トビラCGとお題CGでおじゃる。再起動したいときは、MSX−DOS上からなら「RUN−CG23」、BASIC上からなら「RUN−CG23.BAS」を実行してたもれ。

☞8ページ

DSKF 395

紙芝居&動画

投稿から、いかにも紙芝居らしいといった2作品を収録。解凍後はBASIC画面で止まるので『リンゴカレー』を見たいときは「リンゴカレー.BAS」を、『私説三國志＝おみくじの巻＝』を見たいときは、「オミクジ.BAS」をそれぞれ実行してください。そしてフレイのサンプルプログラム！　今回は多重スクロールの基本です。これはそれぞれの「SAMPLE.BAS」を実行してくださいね。

☞14ページ

DSKF 233

FM音楽館

今回は圧縮ファイルになっています。付録ディスクの指示にしたがって解凍してください。再実行は、解凍したディスクをドライブにセットしてリセットするか、DOS上で
AUTOEXEC
を実行してください。なお、「The voice of Moon」はメニューからは呼び出せません。BASIC上で呼び出して聴いてください。このプログラムはマシン語を使用してフックを書き換えていますので、プログラムをロードする前と、曲を聴いた後は必ずリセットしてください。

☞64ページ

DSKF 204

あてましょQ

今回はお休みの「あてQ」だが、応募数が少し前にくらべてガクンと落ちている。10−11月号はともかく前号も難しかったのだろうか。次回も同じ「まちがいさがし」でいく予定なので気合いを入れ直してほしい。
さて正解だ。1テントの旗　2ピエロの鼻　3青白い象の目　4青白い象の下の青いこびとの目　5右下にいる赤いこびとの手　の5カ所というわけ。当選者は<新潟>吉岡弘行<埼玉>吉田泰正<三重>奥田真也<大阪>村田浩一郎<愛媛>稲葉美智子　の5名。彼らにはリバーヒルソフトのスペシャルグッズをプレゼントだ。

今回の表紙

めずらしくスクリーン8を使って描かれています。よくある朝のひとコマですが、スクリーン8の特徴をいかして、淡い感じでうまく表現しています。
そしてじつはコレ、鏡に写っている絵なんですよ。わかりましたか？　どうせなら、そのへんをハッキリとわからせる味付けがあるとよかったのでは。鏡に写り込んでいるコップも少々不自然な印象を受けます。
今回はちょっと辛口の批評をしてみました。

MSXView

久しぶりに作品を収録しましたね。予告どおりに『プリンタドライバ集』を収録しています。これでプリンタが使えない、という悔しさから開放されるといいですね。
使うには解凍が必要となります。メニューの指示に従って作業をしてください。解凍が終わりましたら、あとはViewを立ち上げて組み込めばOK。くわしくは付属のテキストを参照してくだされればわかります。

DSKF 137

ルーシャオの冒険

次回に収録を予定しています。収録できないとわかると、作画監督のあじす福田がショックで寝込んでしまいました。
そしてシナリオの募集です。長編アドベンチャーではなく、1話完結の短編もので、ルーシャオが主人公となっていることを条件とします。あて先は「ルーシャオのシナリオ」係まで。
採用者の賞品はきっと豪華よ。

Ⓖここまできちんとできあがっていたのに……

B:&ロフト

今回はメモリの都合でお休みのB：とロフト。前号のロフトのようなものはみつかりましたか？　まだ、みつけてない人が多いようですね。じつはあるんですよ。B：とロフトのようなものは密接な関係にあります。UKPがこっそりと作ってしまったそのロフトのようなものにはステキな？　プレゼントがついてます。みつけた人はドシドシ応募くださいね。
ちなみに今回はありませんよ。探したってムダですからね。ホントですよ。信じてくださいよぉ。ロフトを作れる余裕があるなら、B：でも書きたいくらいなんですから。

オ　マ　ケ

今回のオマケはゲームの職人より、ゲームアーツのミニゲーム、DS（ディスクステーション）で名を馳せた、「サムシリーズ」から『おさむちゃん潮干がり』を収録。ゲームを始めると遊び方が表示されるから読みなさい……。これでは失礼なので、とりあえずここに紹介。

【遊び方】

1人専用。キミはおさむちゃんになって浜辺を駆けずり、貝を拾い集めるのだ。おさむちゃんはカーソル（ジョイスティック）で4方向に移動。貝に近づいたらスペースキー（トリガのAまたはB）の連打で貝を掘る。
サーファー男「タケシ」にぶつかると、気絶してしまうのでスペースキーの連打で目を覚ませ。波にさらわれたり、「TIME」が0になるとゲームオーバー。「TIME」は貝を拾うごとに5加算される。日が沈むとエンディングだ。

☞18ページ

DSKF 112

Ⓖ時間がたつと、波のスピードが早くなってくる。もたもたしても、無理をしてもゲームオーバーになってしまう

Mファンにいいたい放題！

★『ディーヴァ』とは信じられなかった。（千葉県／高橋信之・21歳・HB-F1XDJ）★『ディーヴァ』がよかった。操作も難しくなくてよい。でも惑星戦が難しくてまいった。パソ通大国ではCGや音楽のデータをいれてほしい。『水龍の宝珠』の後編もぜひ収録してほしい。（千葉県／松田裕之・18歳・HB-F1XV）★『水龍の宝珠』後編収録希望！（福岡県／長野大介・19歳・FS-A1ST）★パソコン通信で出回っている便利なツールがあれば、どんどん付録ディスクに収録してもらいたい。（東京都／滝沢秀俊・23歳・FS-A1ST）

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 ＋以降、★はターボR専用プログラムです。

※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのとタイプを表しています。⇨付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内　容	ファイル名	備　考
オールディーズⒷ	FAN ATTACK（P 4～7）	「覇邪の封印」	省略	ディスク2をそのまま立ち上げます。
ルーシャオの冒険Ⓑ	使い方（P 112）	――	――	今回はお休みです。
ファンダム・GAMESⓐ	ファンダム（P 24～31、36～38） 使い方（P 111）	●BLAST－IT EATING ★SKI－JUMP ●虫達の競走 ★The　かくとう4 ILLUSION WALKER ☆HADRON ●ロープウェイ・ジャンプ 冷戦 ●もときをとばそう	BLAST－IT. FD2 EATING　. FD2 SKI－JUNP. LZH MUSITATI. FD2 KAKUTOU4. LZH IW　. LZH HADRON　. LZH ROPEJUMP. FD2 REISEN　. FD2 MOTOKI　. FD2	拡張子「FD2」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「LZH」のファイルは圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	スーパービギナーズ講座（P 42,43） おもちゃのマシン語（P 44～51）	本誌のサンプルプログラム 本誌のサンプルプログラム	SAMPLE1　. SB2 SAMPLE　. BAS SAMPLE　. MCH SAMPLE　. SIM	BASICプログラムです。 BASICプログラムです。
アル甲8Ⓑ	アル甲（P 43～45）	●アル甲 8 ：DOBON サンプル	DOBON－C　. AL8 DEBUG　. AL8	BASICプログラムです。 アスキーセーブファイルです。
紙芝居&動画Ⓐ	紙芝居＆動画教室（P 15～17）	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI－23　. LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館（P 64～67）	全11曲	FMMS－2　. LZH	圧縮ファイルです。　※要MSX－MUSIC
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム（P 22～23）	規定部門／自由部門の作品	AV－2　. LZH	圧縮ファイルです。
CGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコンテスト（P 8～～14）	イラスト部門／ぬりえ部門／トビラCG／ぬりえ部門お題CG	CG－23　. LZH	圧縮ファイルです。
パソ通天国Ⓐ	パソ通天国（P 87～93）	THE LINKS「WILD GEESE」体験版	WGE－A　. LZH WGE－B　. LZH	すべて圧縮ファイルです。
MIDIⒶ	MIDI三度笠（P 72～74）	★スタンダードMIDIファイル演奏プログラム「うまぴー」ほか	MIDI－2　. LZH	圧縮ファイルです。　※要新MSX－MUSIC
ツール！Ⓐ	ツール！（P 32～33）	スクリーン10用グラフィックエディタ「OuT－SeT」	OUT－SET　. LZH	圧縮ファイルです。
オマケⒶ	使い方（P 112）	「おさむちゃん潮干狩り」	SUMSIO　. LZH	圧縮ファイルです。
MSXViewⒶ	使い方（P 112）	★プリンタドライバ集	VIEWPD　. LZH	圧縮ファイルです。
今回の表紙Ⓒ	使い方（P 112）	表紙CG	COVER－2　. XS8	付録ディスク用のグラフィックデータです。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」（吉川栄泰・作）で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT．COM」は、フリーウェアの「PMext」（ぺぱあみんと★すたあ・作）です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC．LZHは、このPMextのドキュメント（テキスト）を圧縮したものです。

Mファンにいいたい放題！

★おもちゃのマシン語&C言語講座たのしみに待っています。（東京都／高畑一行・20歳・FS-A1GT）★バボが過ぎ去りしおはこんは、おはこんではない。無理に続けるのはやめてほしい。（大阪府／吉村一真・16歳・FS-A1WX）★さらばバボ、また会える日まで。（山形県／大谷祥・13歳・FS-A1GT）★『ルーシャオの冒険』は、絵が前作よりきれいでよかったですよ。ぜひ次回作も作ってください。（兵庫県／衣笠正紘・14歳・FS-A1GT）★今回の『ルーシャオの冒険』は、前回にくらべると少しストーリーがあまい感じがしました。（埼玉県／初見一雄・17歳・FS-A1ST）

夢を実現するハードウェア

さる1993年11月22日から26日までの5日間、千葉県の日本コンベンションセンター(幕張メッセ)において、マルチメディア'93というイベントが開催された。

今回で5回めの開催となり、「巨大市場を拓くマルチメディア」という大きなテーマにおいてセミナーや、展示会が行われた。我々が取材に行った11月22日は、「展望」というテーマのもと、マイクロソフト社のビル・ゲイツ会長、アップルコンピュータ社のデビット C. ネイゲル上級副社長、NECの関本忠弘社長といった、世界のコンピュータ業界をリードする会社のトップたちが、今後のマルチメディア産業の展望を語り、また自社製品の宣伝をさりげなく行った。

各社のトップが異口同音に唱えた今後のマルチメディアの発展の大きなポイントは、大容量の音声、画像データを手軽に扱うことができ、しかもすでに流通のシステム、市場などが存在する「CD－ROM」。また、高速、大量にデータの転送を行うことができる「ネットワーク」の2つである。この2つの効果をうまく使うことによって、情報の流通に革命的な変化を起こすことができる。それは、いまの言葉でうまく表現することは難しい、つまり、既存の概念にはない、新しい状態が作られるのだ。

そして、もうひとつの重要な点は「規格の標準化」。１枚のディスク、またはCD－ROMが、ある機種では読めてもある機種では読めないという状態は、解消されなくてはならない。１枚のディスクはマックでも、98でも、IBMでも、3DOでも読むことができるようになることが望ましい。それは、ソフトを使うユーザーにも、ソフトを開発するメーカーにも、はかりしれない恩恵をもたらすことになるだろう。

アメリカのザ・3DO・カンパニー、販売マーケティング部上級副社長のロバート B. フェーバー氏は、今回のセミナーでの講師のひとりである。

3DOは、子供のころテレビゲームをして育った大人たちにのための、子供のころは夢物語だったいろいろなことを実現させるためのマシンである。次に起こる大きな革命を起こすための触媒として、現代の最新の技術を使って、単に進化しただけではなく、まったく新しい視点から設計、開発された革命的なマシンである。と、氏は語った。

以下、日本での3DO販売に燃えるロバート B. フェーバー氏へのインタビューである。

──アメリカではすでに3DOが発売になったが、手応えはどうか。

まだ、限られたショップでしか販売していないが、ユーザーにもマスコミにもすごく反応がいい。パナソニックもソフトハウスもたいへん喜んでいるよ。

──これから日本での発売が予定されているが、日本のどのようなユーザーに3DOを買ってほしいか。

もちろん、ゲーマーには、ゲームマシンとして最高のクオリティのものを提供する。そして、さらにそれだけではなく、インタラクティブムービー、子供には教育ソフト、お父さんにはゴルフのシミュレーター、はたまたCDでの強力な検索機能を持った百科事典と、一般家庭でのさまざまな用途で使用できる。だから、みんなに買ってほしいね。

──仕事ではマルチメディアの最先端にかかわることをしているのだが、家庭では……。

もちろん、家で3DOを使っている。家には、ほかにもアタリ2600、IBM－PC、アミガ、マック、なんでもあるよ。え、MSX!?……うーん、ないね。

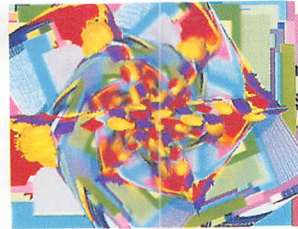
──日本の人間や文化について、どう思うか。

日本はとても好きで、長く滞在していたこともある。日本人はまわりに敏感で、新しいことを吸収していくことに優れている。アメリカは自分中心で新しいことに対して保守的だから、見習いたいものだ。

──最後に、日本の若きプログラマ、エンターテイナーにむけて、ひとことメッセージを。

「お客の求めるものは何か」ということを第一に考えて、ものを作ってほしい。ハードの限界などに縛られないで。未来のマシン3DOには、それらを十分にこなす能力があるはずだから。

ハードの限界はたしかに存在する。だが、それは直接お客の求めるものとは関係ない。そんなことに縛られない、柔軟な思考を持った人が未来のために必要だ。

３ＤＯの高速レーシングゲームソフト『CRASH'N BURN』

ふつうのオーディオCDを3DOで聴いているところ。音楽に合わせて画面が変化

アニメ『バットマン』。CD－ROMの力でアニメーションの巨大なデータも扱える

ロバート B. フェーバー氏は、ザ・3DO・カンパニーの上級副社長として、国際的なプロモーション活動を担当している

カメラマンに「Don't move(動かないでください)」といわれても、熱中してくると身をのりだしてしまい、ライトからはずれてしまう。その熱意で３ＤＯをあらたな世界標準機に！

写真(下の2点)・浜野忠夫

A: 買ってくれたあなたが好き♡

Mファンは本屋さんで売る本です。本とは、どこでも同じ値段で買えるものでなくてはならない、そして返品で戻ったものも同じ値段で出荷しなくてはならない、という法律(再販制度)で規制されています。それは本が知識を高める文化だからなのです。遠くに住んでいる人が高い本を買わされる、ということがないように決まっています。また、本は取次(問屋さん)が町の本屋さんへ分配します。今月号が１冊返品されたら、次の号は前より１冊減らして出す、そんな古くからの決まりがあります。みなさんが１冊買ってくれたら、次の号もその本屋さんへ行きます。でも、１冊しか入らない本屋さんは、１冊は置くのが面倒だからそのまま取次に戻してしまうこともあります。でも、みなさんはしっかり本屋さんへ前もって注文しているに違いないですね。だから、この号もあなたのところへ届いたのかもしれません。きっと……。ハッピーバレンタイン・フォー・ユー！

(NORIKO)

次号4－5月号は3月8日発売予定(定価1280円)

■発売 徳間書店 ■発行・編集 徳間書店インターメディア◉発行人＝栃窪宏男◉編集人＝山森尚◉編集長＝北根紀子◉スタッフ＝池田和代＋風間尚仁＋川尻淳史＋諸橋康一＋山科敦之◉アシスタント＝板垣直哉＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸＋山田貞幸 ■制作 ◉AD・表紙デザイン＝井沢俊二◉表紙CG＝ホルスタイン渡辺◉本文デザイン＝井沢俊二＋高田亜希＋TERRACE◉イラスト＝しまづ★どんき＋中野カンフー／＋成田保宏＋野見山つつじ＋南辰真◉編集協力＝飯田宗之＋高田陽＋早坂康成＋星野博和＋横川理彦◉写真協力＝浜野忠夫＋矢藤修三◉フィニッシュデザイン＝あくせす＋ワードポップ◉印刷＝大日本印刷

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス
MSX-SERIAL232（エムエスエックス・シリアル232）

MSX-SERIAL232

価格：20,000円（税込・送料サービス）

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種：MSX 2、MSX 2+、MSX turbo R

【ご注意】MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、（株）アスキー直販部（電話03-5351-8703）までお願いいたします。

MSX、MSX 2、MSX 2+のスペックシート
MSX-Datapack（エムエスエックス・データパック）

MSX-Datapack

価格：12,000円（送料1,000円）

MSX-Datapackは、MSX 2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容：●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど

■対応機種：MSX、MSX 2、MSX 2+

■メディア：3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログロミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版
（エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン）

MSX-Datapack turbo R版

価格：12,000円（送料1,000円）

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容：●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2（コマンド、ファンクションなど）、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など

■対応機種：MSX turbo R

■メディア：3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログロミングの際のデータとして活用して下さい。

◆上記の価格に消費税は含まれておりません。

自販機で買えるMSX

TAKERUに揃ったツール群

MSX用のプログラム開発ツールやアプリケーションソフトが、ブラザー工業のソフトウェア自動販売機TAKERUに揃いました。

MSX-DOS TOOLS

価格：7,000円

MSX-DOS用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。テキストエディタ付属。

MSX-S BUG

価格：6,000円

MSX-DOS用のシンボリックデバッガ。プログラムを実行させながらバグの原因をすばやく捜し出すことが可能。

MSX-C Ver.1.1

価格：7,000円

MSX-DOS用のC言語コンパイラ。プログラム作成には、MSX-DOS TOOLSが必要。

MSX-C Library

価格：7,000円

MSX-C Ver.1.1、Ver.1.2用のライブラリパッケージ。倍精度実数演算やグラフィック機能をサポート。MSX-C Ver.1.1またはVer.1.2が必要。

MSX-TERM

価格：6,000円

MSX用の高機能通信ソフトウェア。オートログイン、エディタなどの機能をサポート。

【ご注意】パソコン通信をするには、MSX本体の他にMSX専用モデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

MSX-DOS2 TOOLS

価格：7,000円

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

MSX-S BUG2

価格：6,000円

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。

MSX-C Ver.1.2

価格：7,000円

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

価格：6,000円

MSXView上で動作するグラフ作成機能付き表計算ソフトウェア。使用にあたってはMSXViewが必要。FS-A1GT（松下電器産業株式会社製）には、MSXViewが内蔵されています。

【ご注意】「MSXView」「MSXView 1.21」は、ご好評のうちに販売終了しました。

［TAKERUで販売の商品について］
■ご購入についてのお問い合わせは、ブラザー工業（株）TAKERU事務局（電話052-824-2493）までお願いします。
■製本されたマニュアルは、TAKERUにて購入後にTAKERU事務局より送付されます。上記TAKERUで販売の価格は、すべて消費税込の表記です。

◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求下さい。

〒151 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー システム事業本部 システム事業部 電話（03）5351-8668 **株式会社アスキー**

MSX・FAN 1994 FEB.-MAR. 2-3月情報号
平成6年2月10日発行 第8巻第1号（通巻78号） 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
定価1280円（本体1243円）
T1062053241280
©徳間書店インターメディア1994
印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—24